美少女いっぱい!「超♥教師」冬期ゼミ開講

1996年1月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第1号通巻9号

電撃PlayStation

Vol.13

1996 1月号

定価490YEN

本番に強くなる!
超♥教師冬期ゼミ

ノエル
エンジェルグラフィティ
ウィザーズハーモニー
プリンセスメーカー3

特報
ときめき対戦ぱずるだま
アーケード版
ポリスノーツ
天地無用!
リッジレーサーレボリューション

闘神伝2
アドヴァンストV.G.
あすか120%
聖痕のジョカ
ストリートファイターZERO
第4次スーパーロボット大戦S
ナムコミュージアムVOL.1・2

総力特集
土器王紀
〜遙かエスパッシへの誘い

徹底攻略
ときめきメモリアル 幻想水滸伝
藤丸地獄変 ビヨンド・ザ・ビヨンド

PlayStation

vol.9

PLAY!

PlayStation™

今月のテーマ

1・2・3で、PS1周年！

それにしても、先月は驚きましたね、林さん。

ああなるって言ったじゃん。

あの後、高橋さんと2人で飲みに行ったんですけどね、3時ぐらいになっちゃって、「明日ゴルフなのにどうしよう」って騒いでました。そしたら飲み屋のママが「どうしようって、あんた、一人でしゃべり続けてたんじゃないの」って。

フニフニー。

というわけで。

というわけで。

早いもので。

1周年。

お歳暮は、
くさりにくいものが
いいですね。

なんかくれ。

・・・もらってくれる?

「ホーンドアウル」の見本盤ください。

ちっ。

できればガンコントローラーもつけて。あ、「ビヨビヨ」でもいいです。

ああ、解散するやつ。

そりゃ、「ブリブリ」。

バロバロ。

それで、なんかユーザーにいいことあるんですか。1周年記念で。

ないよ。

なにも?

ナッシング。

・・・・・・・・・・・・。

・・・・・・・・・・・・。

新作ソフトは?

それは、バッチシっす。まずは、「RRR」。

「リッジレーサーレボリューション」ね。

対戦ケーブル対応。バックミラーもついた。コースもオリジナルだし、
クルマの種類も増えたみたい。いいでしょ。

そんなことはどうでもよい。僕が「リッジ」に期待するのは、
レースクイーンのビジュアルのみ!

精神の歪んだあなたのために、「RRR」は、お姉さんの背がちょっと伸びた!
という予定だったのだが、結局もとのままに。

背ーがー。

・・・・・・・・・・・・。

・・・・・・・・・・・・。

「A4」も、「キリーク」も続編が出ますし、もう少ししたら、「闘神伝2」も。
続編ばっかじゃなくて、オリジナルも出ますよ。
「カルネージハート」とか、「土器王紀」、「ウルトラマンインベーダー」。
ここで紹介しきれないぐらい。続々登場するぞ。

SCEソフトの紹介はいいの?「ビヨビヨ」も1周年記念RPGといいながら、
11/3発売でしたよね。

そこはほら、年末商戦は、ソフトメーカーの皆様に華を・・・
という上司の意向もあり・・・ね。

ヨッ、ソフトメーカー泣かせ!24時間の神話! (←謎)

でかみみじぞう

「占都物語その1」、
自分で自分の姓名判断をしたところ、
結果はサイテー。それで、
わざわざ「その1」をつけたそうじゃ。
「ビヨビヨ」の世界には、
100以上の
かくしアイテムがあるそうな。
何もない机の上も、ダメモトで
調べてみるしかなさそうじゃの。
バルバロス城の
ダンスには、
シルクのパンテー
も入っとるぞ。

「プレプレ」TMくれくれ

プレプレ1号、絶賛発送中。その内容は
RRRデモ、闘神伝2デモ、通天閣デモ、WING COMMANDER Ⅲのメイキング映像、東京SHADOWデモ、ビヨビヨ体験版、藤丸地獄変体験版、闘魂烈伝体験版、くるりんPA!体験版、ホーンドアウル体験版、ウィザードリィⅦ体験版、ESPN Extreme Games(仮)体験版、Destruction Derby(仮)体験版、TIZ体験版、インタラクティブインタビュー、デジタルマンガ、ダンシングムームー、インフォメーション
など、情報のギュー詰め。メモリーデータも、
ZERO DIVIDEの NECOなど、イロイロ。
ま、PSクラブ入ってない人には
関係ないけどねー。

今月のタコゲー

※タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり

Good Graphics & Natural Sound

ビヨンド ザ ビヨンド
RPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1995 Sony Computer Entertainment Inc. under license from CAMELOT.

戦闘国家 ～エア・ランド・バトル～
シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
12月1日発売
©1995 Sony Computer Entertainment Inc. under license from Locus Co.

A.Ⅳ.エヴォリューション・グローバル
鉄道経営シミュレーション
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
©1995 by Artdink

ナムコミュージアムVOL.1
名作コレクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1995 NAMCO LTD.

リッジレーサーレボリューション
3Dレーシングゲーム
標準価格5,800円(税抜)
12月3日発売
©1993 1994 1995 NAMCO LTD.

戦国サイバー 藤丸地獄変
シミュレーションRPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

「ブラックディスク」のシブイ奴。
プレイステーションソフト。

パーフェクトゴルフ
ゴルフゲーム/データベース
標準価格7,900円(税抜)
12月上旬発売予定
©1995 SETA CO.,LTD. ©NASA CORPORATION.LTD.
©1995 Hiroshi Tahara

ソフトの価格及び発売日は、予告なく変更となる場合があります。ご了承下さい。

全てのゲームは、ここに集まる。
プレイステーション

〈プレイステーション・コンボイが来る!〉
12月3日プレイステーションが
キミの街にやってくる!
詳しくは、「プレイステーション・コンボイ事務局」
03-5458-3531まで

SCPH-3000
新発売 標準価格 29,800円(税別)

PlayStation CLUB
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは、
03-3266-7830
(9:30～17:30、土・日・祝日は休業)
もしくは、プレイステーション販売店に置いてあるチラシをご覧ください。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation™

汝、闇の子よ、
血の盟約に従い、
この呪われし館の主となれ。

刻命館（こくめいかん）

システム紹介 1

「プレイヤーは悪の館の主！」
「霧深い山奥にひっそりと立つ、凶々しい雰囲気を放つ館。
今日も哀れな旅人が迷い込んできました・・・」
「刻命館」ではプレイヤーの立場はこの「迷子の旅人」ではありません。
あなたは悪の限りを尽くす、この呪われた館の主なのです。

世界初！トラップシミュレーションゲーム、96年2月登場！

テクモの最新情報を聞こう！
テクモホットライン 03-3222-7550

TECMO

PlayStation™

このゲームは、「実戦」である。

AIR LAND BATTLE 戦闘国家™

12月1日発売
標準価格 5,800円（税別）
SCPS 10015

PSオリジナル・実戦システム搭載 戦略シミュレーション

- アメリカ製・ロシア製の実戦配備中、「現代ウェポン」が繰り広げる壮絶な戦略シミュレーション。
- フルポリゴンで再現される兵器の精密さと迫力のサウンドが、戦いの臨場感を盛り上げる。
- 従来では考えられなかった「行動力システム」と「迎撃システム」が、実戦本来の姿を描きだす。

12月2日・3日 プレイステーションがキミの街にやってくる！ 詳しくは「プレイステーション・コンボイ事務局」03-5458-3531まで。

商品のお問合わせ先：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

HIROKI MATSUKATA PRESENTS ©1996 BPS

松方弘樹のワールドフィッシング

WORLD FISHING

松方弘樹、プレイステーションで釣りを極める。

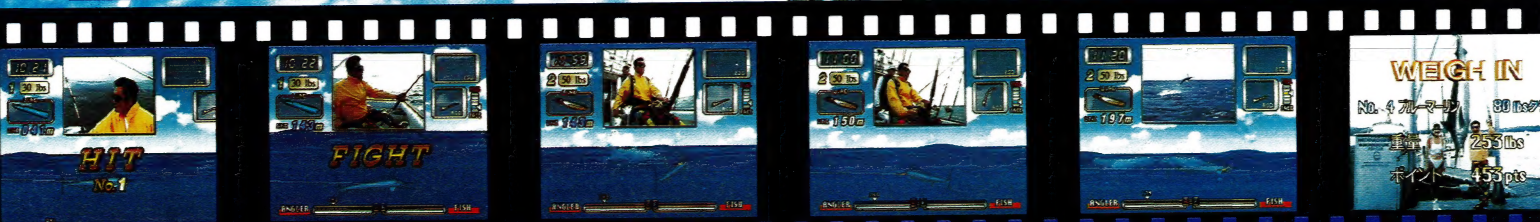
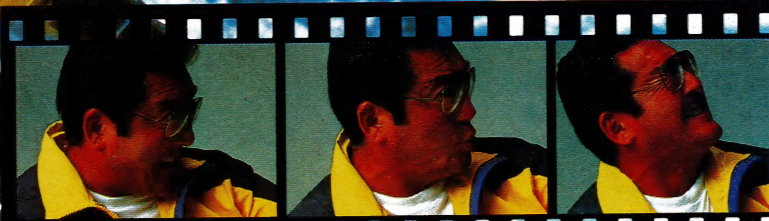
ジャパンゲームフィッシュ協会（JGFA）監修

第1弾▶巨大マリーン＆ブラックバスを攻める。

第2弾、第3弾▶世界のビッグポイントを舞台にして、続々とゲーム化が進行中。

トローリングで豪快に巨大カジキをヒットするか、ルアーで巧妙にブラックバスを攻めるか。実写映像とポリゴンCGの超立体的なシミュレーションによって、人気の二大フィッシングの魅力を余すことなく再現。スーパーバイザー松方弘樹の主演ムービーで、さらに本物に迫る。華麗なるビッグファイトが、プレイステーションに登場。

1996年1月発売予定・予価5,800円（税別）

HIT
FIGHT
WEIGH IN

BPSプレイステーション™版ソフト超ラインナップ続々登場

ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル

土屋圭市&坂東正明監修の不朽の名作「首都高バトル」が、ついにプレイステーションにパワーアップして登場。ドリフトの迫力もますます絶好調。

1996年2月発売予定　価格未定

JTCC — 全日本ツーリングカー選手権 —

全日本ツーリングカー選手権がプレイステーションに新登場。参戦する車、レーサー、チーム、コースのどれもがまんま本物。実戦と同じ体験だ。

1996年3月発売予定　価格未定

信長疾風記

シミュレーションとRPGの両方を融合させ、戦闘シーンにはポリゴンを使用し、かつてない臨場感を再現。信長その人物に迫る超巨篇、誕生。

1996年3月発売予定　価格未定

BPS 株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル TEL.045-475-3711

電撃PlayStation
プレイステーション

1月号

CONTENTS

Act Against AIDS 勇気と愛気

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

(赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税込み表示です)

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	A・PZG	アクションパズル	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	12月1日	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥5,800(予定)	SLG	
2	12月1日	Dの食卓～コンプリートグラフィックス～	アクレイムジャパン	¥8,800	AVG	
3	12月1日	パーフェクト ゴルフ	セタ	¥7,900	SPG	
4	12月1日	Break Thru!(ブレイクスルー)	翔泳社	¥5,300	PZG	
5	12月1日	REVERTHION	テクノソフト	¥5,800	ACT・STG	
6	12月3日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	¥5,800	RCG	16,146,163
7	12月8日	オセロワールドⅡ 夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5,800(予定)	TBL	
8	12月8日	Carnage Heart(カルネージハート)	アートディンク	¥6,800	SLG	
9	12月8日	将棋 女流名人位戦	セタ	¥8,500	TBL	
10	12月8日	スノーマン	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	
11	12月8日予定	「占都物語」その I	東北新社	¥5,800	ETC	
12	12月15日	ガンバード	アトラス	¥5,800	STG	
13	12月15日	祇園花	日本物産	¥5,800	TBL	
14	12月15日	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥5,800	SLG	
15	12月15日予定	STAHLFEDER～鉄甲飛空団～	サントス	¥5,800	STG	
16	12月15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	¥6,800	ETC	134
17	12月15日	鉄道王'96～いくぜ億万長者～	アトラス	¥5,800	TBL	
18	12月15日予定	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	¥5,800	ETC	
19	12月22日	NBAパワーダンカーズ	コナミ	¥5,800	SPG	
20	12月22日予定	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800	STG・ADV	136
21	12月22日	ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥5,800(予定)	ACT	206
22	12月22日	ちびまる子ちゃん	タカラ	¥4,800	AVG	
23	12月22日予定	テーマパーク	EAV	¥5,800	SLG	
24	12月22日	東京ダンジョン	角川書店	¥6,800(予定)	RPG	
25	12月22日	PDウルトラマンインベーダー	バンダイ	¥4,800	STG	
26	12月22日予定	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	200
27	12月29日	ウイニングポストEX	光栄	¥6,800	SLG	
28	12月29日	エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800	ETC	208
29	12月29日	ストリートファイターZERO	カプコン	¥5,800	対戦ACT	86
30	12月29日予定	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	¥5,800	STG	162,201
31	12月29日	でろーんでろでろ	テクモ	¥5,800	A・PZG	
32	12月29日予定	闘神伝2	タカラ	¥5,800	対戦ACT	68
33	12月29日予定	ホーンドアウル	SCE	¥5,800	STG	
34	12月29日予定	ホーンドアウル(限定BOX)	SCE	¥7,800	STG	
35	12月上旬予定	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	PZG	146
36	12月中旬予定	土器王紀	バンプレスト	¥5,800(予定)	AVG	34
37	12月下旬予定	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～	ライトスタッフ	¥3,980	AVG	
38	12月下旬予定	幻想水滸伝	コナミ	¥6,800	RPG	108
39	12月下旬予定	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	
40	12月下旬予定	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	メサイヤ	¥5,800	STG	208
41	12月下旬予定	ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	¥4,980	ETC	
42	12月下旬予定	NINKU-忍空-	トミー	¥5,800	対戦ACT	205
43	12月下旬予定	ROBO・PIT	アルトロン	価格未定	対戦ACT	
44	12月予定	アジャイル ウオーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
45	12月予定	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900(予定)	SLG	54
46	12月予定	カオス・コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
47	12月予定	ダブルドラゴン	アーバン プラント	価格未定	対戦ACT	
48	年内予定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
49	年内予定	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定	ETC	
50	年内予定	P-us(ピアス) Virtual Girl Studio	アンティノスレコード	¥3,800	SLG	
51	96年1月1日	ナムコマージャン スパローガーデン	ナムコ	¥5,800	TBL	
52	96年1月13日予定	水滸演武	データイースト	¥4,980	対戦ACT	
53	96年1月13日	闘牌伝 アカギ	マイクロネット	¥4,980(予定)	TBL	
54	96年1月13日予定	ハイオクタン	EAV	¥5,800	RCG	
55	96年1月13日予定	フローティングランナー～7つの水晶の物語(仮)～	エクシングエンタテインメント	¥5,800	ACT	203
56	96年1月13日予定	マジカルドロップ	データイースト	¥5,800(予定)	A・PZG	
57	96年1月19日予定	四神の巻	バップ	¥5,800	TBL	
58	96年1月19日予定	対決るみーず!(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテイメント	¥5,800	ETC	
59	96年1月19日予定	ポリスノーツ	コナミ	¥6,800	AVG	22
60	96年1月26日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
61	96年1月26日予定	サイベリア	インタープレイ/EAV	¥5,800	AVG	
62	96年1月26日予定	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	¥6,400(予定)	STG	
63	96年1月26日予定	デスマスク	バンダンインターナショナル電脳工場	¥7,800(予定)	AVG	
64	96年1月26日予定	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	価格未定	SPG	
65	96年1月26日予定	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	¥5,800	A・PZG	
66	96年1月予定	クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	小学館プロダクション	¥5,800	TBL	209

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
67	96年1月予定	グリルロジック	翔泳社	¥2,900	PZG	
68	96年1月予定	SIDEWINDER(サイドワインダー)	アスミック	¥5,800(予定)	STG	
69	96年1月予定	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800(予定)	ETC	
70	96年1月予定	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800(予定)	S・RPG	192
71	96年1月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予定)	SLG	
72	96年1月予定	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥5,800	SLG	
73	96年1月予定	厄[YAKU]～友情談疑～	アイディアファクトリー	¥5,800	AVG	209
74	96年1月予定	ライフスケイプ	メディアクエスト	価格未定	ETC	
75	96年2月9日予定	ポリスノーツ プライベートコレクション	コナミ	¥2,980	ETC	27,212
76	96年2月16日	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット-	ビック東海	¥5,800	対戦ACT	
77	96年2月23日予定	アドヴァンストV.G.	テイジイエル	¥6,800	対戦ACT	82
78	96年2月23日予定	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター エンタテインメント	¥5,800	ETC	
79	96年2月23日予定	昇龍三國演義	イマジニア	¥7,800	SLG	
80	96年2月23日予定	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/博報堂	¥5,800(予定)	AVG	
81	96年2月23日予定	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	BPS	価格未定	RCG	
82	96年2月末予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5,800(予定)	ETC	
83	96年2月予定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	AVG	157
84	96年2月予定	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック トゥーワン	¥5,800	TBL	
85	96年2月予定	ウルフファング	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	
86	96年2月予定	ゲームの達人2	サンソフト	価格未定	TBL	
87	96年2月予定	刻命館	テクモ	¥6,800	SLG	
88	96年2月予定	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800(予定)	SLG	
89	96年2月予定	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	対戦ACT	90
90	96年2月予定	全日本GT選手権 改	KANEKO	¥5,800(予定)	RCG	
91	96年2月予定	ZORK I(ゾーク I)	翔泳社	¥5,800	AVG	
92	96年2月予定	太閤立志伝Ⅱ	光栄	価格未定	S・RPG	209
93	96年2月予定	Defcon 5	マルチソフト	¥5,800(予定)	RPG	
94	96年2月予定	HARD ROCK CAB	アスミック	¥5,800(予定)	STG	
95	96年2月予定	ハイパークレイジークライマー(仮)	日本物産	¥5,800	ACT	
96	96年2月予定	パペット ズー ピロミィ	ヒューマン	価格未定	ETC	
97	96年2月予定	PGA TOUR96	EAV	¥5,800	SPG	
98	96年2月予定	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	¥6,300(予定)	S・RPG	
99	96年2月予定	ヴォルケンクラッツァー-審判の搭-	アスミック	¥5,800(予定)	RPG	
100	96年2月予定	ブラッド・ファクトリー	インタープレイ/EAV	¥5,800	A・STG	
101	96年2月予定	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800(予定)	SPG	
102	96年2月予定	ブロキッズ	アテナ	¥5,800(予定)	ACT	
103	96年2月予定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	AVG	
104	96年2月予定	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800(予定)	AVG	
105	96年2月予定	WORLDCUP GOLF(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SPG	
106	96年2月予定	ワールドマッチゴルフ	ズーメックス	¥5,800	SPG	
107	冬予定	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800(予定)	ETC	
108	冬予定	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	50
109	冬予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
110	冬予定	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL	
111	冬予定	バイオハザード	カプコン	価格未定	ETC	207
112	冬予定	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
113	96年年頭予定	ESPNエクストリーム・ゲーム(仮)	SCE	価格未定	ACT	
114	96年年頭予定	WARHAWK(仮)	SCE	価格未定	ETC	
115	96年年頭予定	3Dレミングス(仮)	SCE	価格未定	A・PZG	
116	96年年頭予定	Destruction Derby(デストラクション・ダービー)	SCE	価格未定	RCG	204
117	96年年頭予定	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラルエンタテイメント	価格未定	ETC	
118	96年3月15日予定	キュイーン	メディアエンターテイメント/博報堂	¥5,800(予定)	STG	
119	96年3月25日予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	ETC	
120	96年3月下旬予定	あすか120%スペシャルBURNINGFest	ファミリーソフト	¥5,800	対戦ACT	78
121	96年3月下旬予定	パチパチサーガ	TEN研究所	価格未定	TBL	
122	96年3月予定	アイドル雀士スーチーパイⅡ(仮)	ジャレコ	価格未定	TBL	
123	96年3月予定	X-Com Enemy Unknown	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	SLG	
124	96年3月予定	キャプテン翼J(仮)	バンダイ	¥6,800(予定)	SPG	
125	96年3月予定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥6,800(予定)	STG	
126	96年3月予定	サーキットビート	プリズム・アーツ	¥5,800(予定)	RCG	209
127	96年3月予定	The Tower(ザ・タワー)	オープンブック	価格未定	SLG	
128	96年3月予定	CG昔話 じいさん2度びっくり!!	アイディアファクトリー	¥5,800(予定)	ETC	
129	96年3月予定	C1 CIRCUIT	インベックス	¥5,800(予定)	RCG	
130	96年3月予定	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS	価格未定	RCG	
131	96年3月予定	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800	TBL	
132	96年3月予定	鉄拳2(仮)	ナムコ	価格未定	対戦ACT	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
133	96年3月予定	デッドヒートロード(仮)	日本物産	¥5,800	RCG	
134	96年3月予定	ネオ・プラネット	マップジャパン	価格未定	SLG	
135	96年3月予定	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥5,800	STG	
136	96年3月予定	信長疾風記	BPS	価格未定	SLG	
137	96年3月予定	バーチャル飛龍の拳(仮)	カルチャーブレーン	¥5,800	対戦ACT	
138	96年3月予定	美少女戦士セーラームーンSuperS	エンジェル	¥5,800(予定)	対戦ACT	
139	96年3月予定	放課後(仮)	BPS	価格未定	SLG	
140	96年3月予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X(仮)	バンダイビジュアル	価格未定	STG	
141	96年3月予定	マッハGoGoGo!	トミー	¥5,800(予定)	RCG	
142	96年3月予定	メルティランサー	ブレイズ	¥6,800	SLG	
143	96年3月予定	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	
144	96年4月予定	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	Team Bughouse	¥5,800(予定)	SLG	208
145	96年4月予定	蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800(予定)	PZG	
146	96年4月以降予定	まうすけのオジャマざわーるど(仮)	データイースト	価格未定	PZG	
147	96年春予定	アークザラッドII	SCE	価格未定	RPG	
148	96年春予定	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
149	96年春予定	英語の達人 センター試験トライアル	SCE	¥4,800(予定)	ETC	
150	96年春予定	オラクルの宝石	サンソフト	価格未定	PZG	
151	96年春予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	¥5,800(予定)	ETC	
152	96年春予定	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	対戦ACT	
153	96年春予定	究極の倉庫番	伊藤忠	価格未定	PZG	
154	96年春予定	競艇伝説(仮)	日本物産	価格未定	SLG	
155	96年春予定	キング アンド クラウン(仮)	ネクサスインターラクト	価格未定	SLG	
156	96年春予定	キング・オブ・スタリオン(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	
157	96年春予定	クーロンズ・ゲート―九龍風水傳―	SME	価格未定	AVG	
158	96年春予定	ゲッPロボ	ユーメディア	¥5,800	STG	
159	96年春予定	実況チャンピオンレスラー	タイトー	¥5,800(予定)	SPG	
160	96年春予定	SimCity2000(仮)	アートディンク	価格未定	SLG	
161	96年春予定	スナッチャー	コナミ	¥5,800	AVG	
162	96年春予定	すらいムしよう!(仮)	東北新社	価格未定	SLG	
163	96年春予定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE	価格未定	ETC	
164	96年春予定	卒業〜クロスワールド〜	ハーティロビン/ソフィックス	価格未定	AVG	
165	96年春予定	それゆけ×ココロジー	ポリグラム	価格未定	ETC	
166	96年春予定	デザエモン(仮)	アテナ	価格未定	ETC	
167	96年春予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	ETC	
168	96年春予定	ときめきメモリアル プライベートコレクション	コナミ	¥2,980	ETC	106
169	96年春予定	トランスポートタイクーン	伊藤忠	価格未定	SLG	
170	96年春予定	Noël(ノエル)	パイオニアLDC	価格未定	ETC	60
171	96年春予定	パズルボブル2	タイトー	価格未定	PZG	
172	96年春予定	PAL [神犬伝説]	東映ビデオ/東北新社	価格未定	RPG	
173	96年春予定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	
174	96年春予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	
175	96年春予定	ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜	SCE	価格未定	S・RPG	
176	96年春予定	ホタル(仮)	パイオニアLDC	価格未定	ACT	209
177	96年春予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	
178	96年春予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,500(予定)	SLG	
179	96年春予定	レイク マスター(仮)	ネクサスインターラクト	価格未定	SPG	
180	96年春予定	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800(予定)	RCG	
181	96年5月予定	テンション(仮)	バップ	¥5,800(予定)	RPG	
182	96年6月予定	恐怖新聞	ユタカ	価格未定		
183	96年7月予定	謎王	バンダイビジュアル	価格未定	ETC	
184	96年夏予定	Top Gun Fire at Will	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
185	96年10月予定	爆走兄弟 レッツ&ゴーPS版(仮)	BPS	¥5,800	RCG+ACT	
186	96年年内予定	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜	コナミ	価格未定	A・RPG	
187	96年年内予定	アテナの家庭盤〜ファミリーゲームス〜(仮)	アテナ	¥5,800(予定)	TBL	
188	96年年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定	SLG	
189	96年年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
190	96年年内予定	火竜娘―高惣環―	ガスト	価格未定	AVG	
191	96年年内予定	火竜娘―柳荆官―	ガスト	価格未定	AVG	
192	96年年内予定	GUILTY GEAR(仮)	アークシステムワークス	価格未定	対戦ACT	
193	96年年内予定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
194	96年年内予定	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
195	96年年内予定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
196	96年年内予定	TURF HERO(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
197	96年年内予定	タイブレーク	バディ	価格未定	SPG	
198	96年年内予定	TEAM 4 7 GOMAN	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	対戦ACT	
199	96年年内予定	ツインビーミラクル〜不思議なベルの大陸〜	コナミ	価格未定	RPG	
200	96年年内予定	天地無用!(仮)	エクシングエンタテイメント	価格未定	AVG	28
201	96年年内予定	トンズラ君	ソラン	価格未定	ACT	
202	96年年内予定	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	¥5,800	ETC	133
203	96年年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
204	96年年内予定	ヴァルナホース(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
205	96年年内予定	フィッシュ・アイズ(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定	SPG	
206	96年年内予定	ホームドクター(仮)	サクセス	価格未定	ETC	
207	96年年内予定	メール・プラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
208	96年年内予定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
209	96年年内予定	MONSTER FARM(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
210	96年年内予定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	AVG	
211	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	ETC	
212	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
213	未定	囲碁PS(仮)	アスキー	価格未定	TBL	
214	未定	ウイングコマンダーIII	EAV	¥7,800	SLG	
215	未定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	ACT	
216	未定	エキスパート(仮)	日本物産	¥5,800	STG	
217	未定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
218	未定	X-MEN	カプコン	価格未定	対戦ACT	
219	未定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	価格未定	SPG	
220	未定	オーガリアン(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	RPG	
221	未定	CRW/カウンターレヴォリューションウォー	アクレイムジャパン	価格未定	SLG	196
222	未定	ガボール・スクリーン	SCE	価格未定	未定	
223	未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
224	未定	がんばれゴエモン〜宇宙海賊アコギング〜	コナミ	価格未定	ACT	
225	未定	楳太平(仮)	エス・ピー・エス	価格未定	TBL	
226	未定	ギャラクシアン³(仮)	ナムコ	価格未定	STG	202
227	未定	ゲックス(仮)	BMGビクター	価格未定	ACT	
228	未定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	価格未定	ACT・STG	
229	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	
230	未定	三國志英傑伝	光栄	価格未定	S・RPG	
231	未定	The 11th Hour〜The 7th Guest II〜	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
232	未定	シェルショック	EAV	¥5,800	STG	
233	未定	The Open Golf(仮)	バンプレスト	価格未定	SPG	
234	未定	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	アスキー	価格未定	AVG	
235	未定	上海 Great Moments	サンソフト	価格未定	PZG	
236	未定	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	価格未定	ACT	
237	未定	ショックウエーブ アサルト	EAV	¥6,800	STG	
238	未定	Super 3 0 1 S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
239	未定	スーパー忍者悟空(仮)	サントス	価格未定	ACT	
240	未定	Super Racer(仮)	PD	価格未定	RCG	
241	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
242	未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	価格未定	SPG	
243	未定	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	価格未定	SPG	
244	未定	聖痕のジョカ	タカラ	価格未定	RPG	188
245	未定	ZXE-D(ゼクシード)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
246	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
247	未定	大地の子供達 〜マーセルヴァの杖〜	マックスファイブ	価格未定	RPG	
248	未定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
249	未定	チョロQ(仮)	タカラ	¥5,800	RCG	
250	未定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	SLG	
251	未定	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	カプコン	価格未定	ACT	
252	未定	DOOM(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
253	未定	ドラえもん(仮)	エポック社	価格未定	ACT	
254	未定	トワイライトシンドローム	ヒューマン	価格未定	AVG	
255	未定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
256	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
257	未定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
258	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
259	未定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
260	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
261	未定	ビクトリーショット(仮)	バップ	価格未定	SPG	
262	未定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	
263	未定	ファミスタ(仮)	ナムコ	価格未定	SPG	
264	未定	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定	AVG	
265	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	価格未定	SLG	
266	未定	FLY(仮)	エム・ディー・ビー	価格未定	AVG	
267	未定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	58
268	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン	価格未定	TBL	
269	未定	BELTROGGER 9	GENKI	価格未定	STG	14
270	未定	POPGUN(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定	STG	
271	未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	ACT	
272	未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社	価格未定	AVG	
273	未定	Race Drivin' a GO!GO!	タイムワーナー インタラクティブ	価格未定	RCG	
274	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	RPG	
275	未定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
276	未定	レボリューションX	アクレイムジャパン	価格未定	STG	
277	未定	ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ	SCE	価格未定	TBL	

「ときめきメモリアル」が

『ぱずるだま』になって

対戦アクション恋愛パズル?!

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

ＳＦＣへの移植も決定して、その人気はとどまるところを知らないといった状態の『ときメモ』が、こんどはアーケードゲームになってしまった！　しかも『ぱずるだま』ときたら、電撃ＰＳを読んでるみんななら、燃えるしかないでしょ!!

（画面写真はすべてアーケード版のものです）

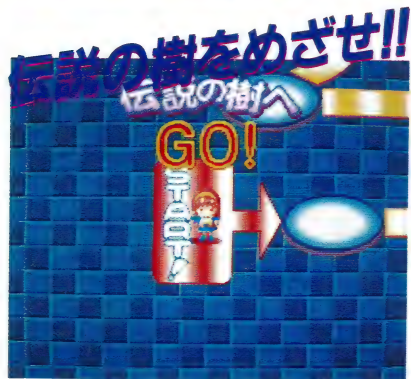
アーケードに進出!!

というわけで、ゲーム内容は、おなじみの『ぱずるだま』。プレイヤーキャラは『ときメモ』の女の子たちが総出演だから、連鎖の時のアニメパターンのことだけでも楽しみでしょうがない。そして、キャラクターが11人もいるということは、攻撃だまのパターンもそれだけ豊富になっているワケだから、純粋な対戦パズルファンにも、もちろんやりがいのあるものになっているはずなのだ。

◀紐緒さんの6連鎖攻撃は、世界征服ロボで出撃!? よく見ると、小玉がハート型になっているのも『ときメモ』ならでは。

キャラクターは11人の女の子から選択可能!

- 藤崎詩織 Shiori Fujisaki
- 如月未緒 Mio Kisaragi
- 紐緒結奈 Yuina Himoo
- 片桐彩子 Ayako Katagiri
- 虹野沙希 Saki Nijino
- 古式ゆかり Yukari Koshiki
- 清川 望 Nozomi Kiyokawa
- 鏡 魅羅 Mira Kagami
- 朝日奈夕子 Yuko Asahina
- 美樹原愛 Megumi Mikihara
- 早乙女優美 Yumi Saotome

伝説の樹をめざせ!!

◀伝説の樹までのマップを、勝ち抜きながら進む。対戦相手は、女の子6人＋αだ。

背景はデートスポット

▶背景が変わるほかにも、1P側と2P側では女の子の服の色が変化するぞ。

連鎖のセリフもトキメキなのだ!

わたしの気持ちを受けとめて!

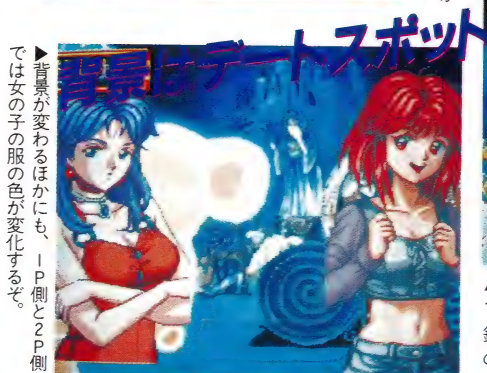
映画の時間におくれちゃう～!

OK、レッツゴー行くわよ!!

▲当然のことながら、セリフはすべてしゃべる。大連鎖で、お気に入りのあのコのセリフをたっぷり聞こう!

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

(アーケード版)

●ジャンル／A・PZG●メーカー／コナミ
●ゲームセンターに12月登場予定●多人数プレイ／可（2人）

一足早くプレイしてきたぞ!

去る11月16日、都内某所において、コナミのアーケードゲーム内覧会（業者向けの発表会のようなもの）が極秘のうちに行われ、そこで『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』もプレイすることができたのだ。このページの画面写真にはいない女の子たちでもプレイして、ディープな『ときメモ』ファンも納得のセリフの数々もしっかり確認してきたぞ。ちなみに、早乙女好雄と伊集院レイも、COMのみのボスキャラとして登場しているので、彼らのファン（?）もひと安心だね。

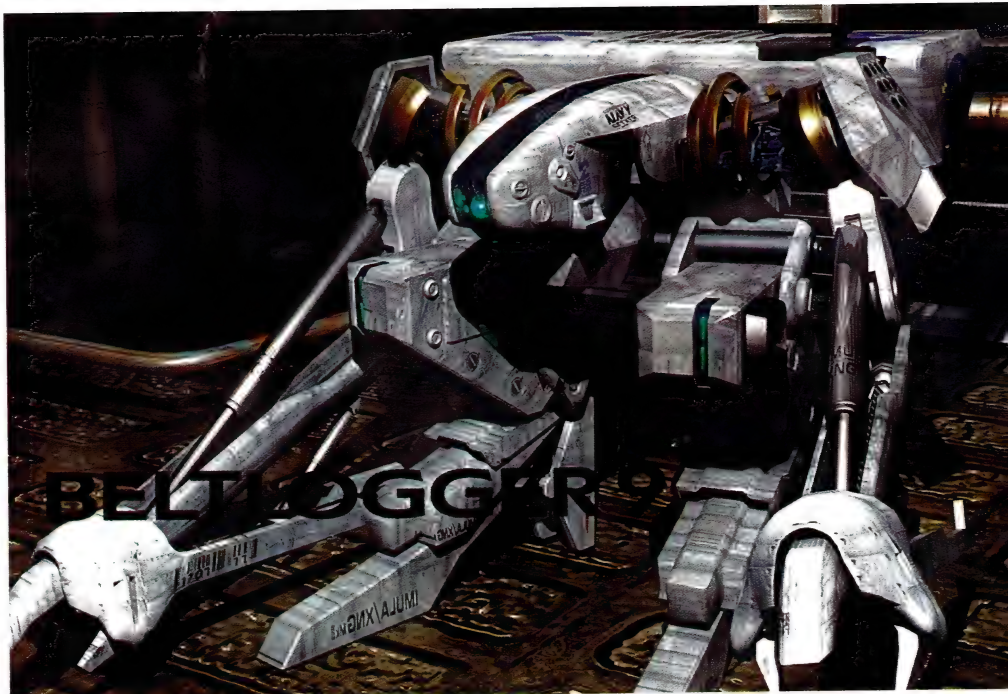
▲ゲームセンターでは、12月下旬頃からプレイできる予定。もうすこしの辛抱だ。

GENKIが自社ブランドで贈る第1弾ソフト続報!!

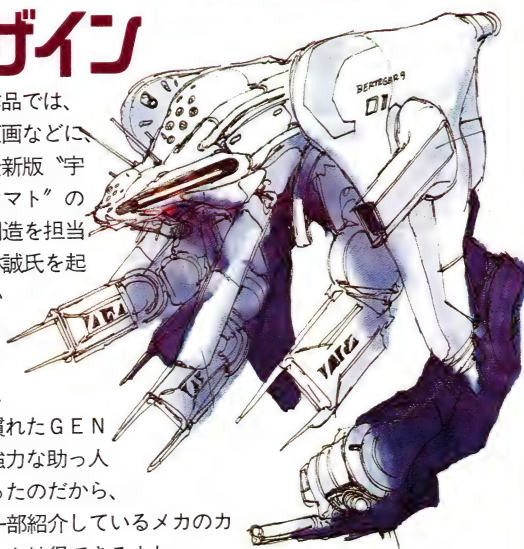
『キリーク・ザ・ブラッド』シリーズを作ったGENKIが、ついに自社ブランドでの活動を開始した。その記念すべき第1弾は、迫力満点の3D・STGだ。今までにも意欲的な作品を生んできたスタッフが手がけるだけに、早くも多くの期待を集め始めている。

BELTLOGGER 9

BELTLOGGER 9

究極の3Dバトルが今ここに始まろうとしている…

SFファン涙モノのキャラデザイン

この作品では、キャラ原画などに、アニメ最新版"宇宙戦艦ヤマト"の世界観創造を担当した小林誠氏を起用している。もともとSFを描くことに手慣れたGENKIに強力な助っ人が加わったのだから、ここで一部紹介しているメカのカッコよさも納得できるよね。

※この作品は前号でJupiter(仮)として紹介したものです。

あまりの美しさに息を飲むビジュアルシーンの数々!!

ステージをクリアするごとに、物語の謎がビジュアルによって、徐々に解き明かにされていく。ストーリーはもちろん、ビジュアルの質も、丁寧に作られているぞ。

迫力の爆発シーン!!

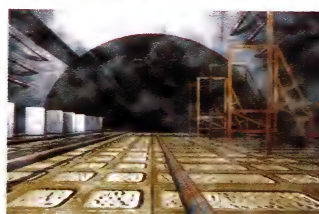
爆発シーンは、ロボットをあつかったビジュアルには欠かせない要素であるために、迫力の象徴とも表現できるよね。そこで、この作品の爆発シーンをとくと見てほしい。デザインのカッコよさや、噴煙の自然な動きなどが伝わるハズだ。実際に動いているシーンを君の目で確かめて欲しいな。

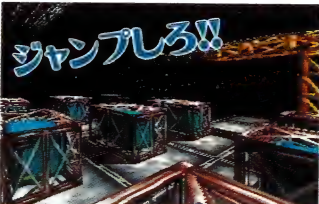
3D空間で炸裂する迫力のゲーム展開!!

メインとなるゲームは3D空間で展開するシューティングで彩られている。バリバリ撃つ爽快さはもちろん、ジャンプなどを駆使した〝避け〟も存分に楽しめるぞ。イメージとしては『ジャンピング○ラッシュ』と『キ○-ク』を足して、2で割ったような感じかな？敵キャラにも、しっかりした思考ルーチンが搭載されているので、何回でも楽しめる奥深いゲームが期待できそうだ。

次号以降でも続報をお伝えするのでお楽しみに！

▲敵キャラたちは、本当に生命を宿しているかのように、なめらかな動きを見せてくれるぞ。

▲攻撃をしてくる時、ダメージを受けた時、それぞれの状況がうまく表現されている。

▲前方に見えるトンネルにはどんな危険が潜んでいるのだろうか……？

▲光源と地表の影にご注目。ゲーム画面が立体感タップリなのがよく分かるよね。

▲マイキャラはジャンプもできるので、自由度の高い攻略が楽しめるのだ。

BELTLOGGER9

●ジャンル／3D・STG●メーカー／GENKI
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

発売直前企画

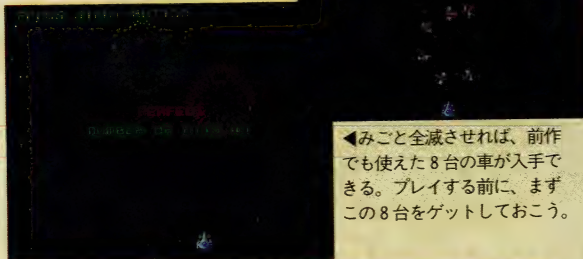
本誌タイムアタック1位の RIDGE RACER REVOLUTION

あれから1年…。全国をタイムアタックの嵐に巻き込んだ『リッジレーサー』の新作が、ついに発売されるぞ!! 今回は本誌タイムアタック1位の徳永氏の協力を得て、『RRR』の真髄に迫っていく特別企画。超上級者の徳永氏から見た『RRR』の魅力を徹底解剖していくぞ。ちょっとマニアックな要素があるけど、これを読めばキミも超人の仲間入りだ!!

今度の『リッジ』はココが違う!!

ミニゲームは『ギャラガ'88』!!

ローディング中のミニゲームは、『ギャラガ'88』のギャラクティック・ダンシングだ。前作の『ギャラクシアン』よりも比較的簡単なので、パーフェクトを取りやすいぞ。パーフェクトによって増える車は8台。人気の高い中級者向けのCARROT、愛すればこそのPINK MAPPYなど、車種選択の幅が広がるので、なるべくパーフェクトを取ってからプレイしよう。

▶敵編隊の軌道がわかれば、待ち伏せして全滅させることができるぞ。もちろん連射するようにね。

◀みごと全滅させれば、前作でも使えた8台の車が入手できる。プレイする前に、まず この8台をゲットしておこう。

全滅させると

8車種追加!!

最高速が異なるタイプが追加!!

今作の新しい要素として、1台につき最大4種類のタイプが選択できるようになっているぞ。このタイプはS・R・X・Zそれぞれ最高速が異なり、コースまたはモードによって使用が制限されている。これはトップスピードのみに影響するので、ハンドリングやグリップなどの基本性能はそのまま。スピードがモノ足りないRYUKYUでも、タイプZを使えば制御できないほどの猛スピードで走ることが可能なのだ。同じ車でもタイプが違えば、ドリフトやコーナリングの操作感が変わってくるぞ。

▲最も速いタイプZを経験すると、もうタイプSには戻れない?

▲タイプにはそれぞれATとMTがあるので、初心者も安心なのだ。

■コース別使用可能タイプ

Race	初級S	中級R	上級X
TimeTrial	初級R	中級X	上級Z
FreeRun	初級 S/R	中級 S/R/X	上級 S/R/X/Z

徳永氏を迎え『RRR』に迫る!!

実録 マニアから見た『RRR』

徳永氏は『リッジ』の神々の一翼をになう人物である。本誌タイムアタックでも圧倒的な速さを誇り、今だに前作のタイムをぬりかえ続けている超人なのだ。氏の前作におけるベストタイム（T.T／BLUE SOLVALOU／ネジコン使用）は、2'29"401。ベストラップは、0'49"271。このタイムは"加速するドリフト"(サイレントドリフトとも呼ばれる)というテクニックを使いこなさなければ叩き出せない。その超人レベルに達した人の目に『ＲＲＲ』は、どう映ったのか？今回、本誌では徳永氏をお招きしてテストプレイしていただいた。その結果、初プレイにもかかわらず表コースは一発クリア。全コース（T.Tも含むプラスアルファ）も２時間ほどでクリア（もちろん１位）してしまった。神とはまっこと恐ろしいものよのう。

◀初めてのコーナーでも、反射的にドリフトしていくところはサスガ。

徳永氏の『ＲＲＲ』を語る８章

～First Impression～

『ＲＲ』と『ＲＲＲ』の最大の変更点は、このシリーズの魅力でもあるドリフト。『ＲＲ』では〝加速するドリフト〟が存在していたのに対し『ＲＲＲ』では減速してしまうという点。これによりドリフトを使った攻略、または考え方などが変わってくると思います。曲は業務用『ＲＲ２』のものに変わったということで、私の場合はDRIVE U 2 DANCINGを好んで選曲しています。『ＲＲ２』をプレイしていた時もずっとこの曲で、これ以外だとプレイした気がしないほど、とても好きな曲です。

リッジレーサー レボリューション

●ジャンル／RCG●メーカー／ナムコ
●発売日／12月3日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード、ネジコン●多人数プレイ／2P可(通信ケーブル使用時)

メチャ燃える通信対戦!!

編集部でも燃えまくっている通信対戦。使用コースは『ＲＲＲ』の３コースに加え、前作の２コースを選択することができるぞ。また対戦環境として車のタイプ（Ｓ～Ｚ)、敵車（ＣＯＭカー）がいるかいないか、ハンディキャップ（後方の車が速くなる）の設定など、プレイヤーのレベルに合わせて楽しむことができるのだ。

◀なかなかいいですな。うん。

▶サシで戦いたいならVERSUSだ。

特別1

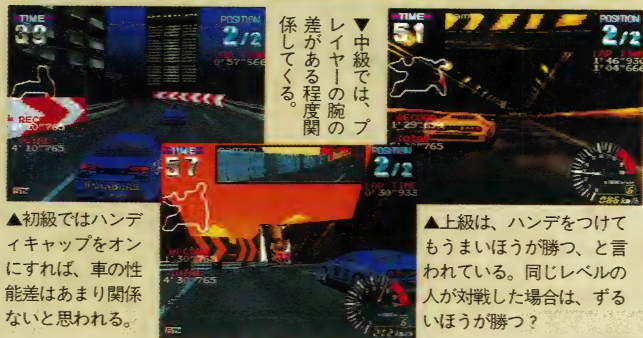
前作の初級・中級コース。レイアウトは同じでも、看板が違うので、新しい発見があるかもしれないぞ。ファンには嬉しいナムコからのサービスだね。

◀ジャンプを利用すると、前方の車を飛び越えることができる。

特別2

前作の上級・T.Tコース。ハンディキャップをオンにしても、プレイヤーの腕の差が出てしまう難度の高いコースだ。拡張コースには『鉄拳２』の看板が!!

◀走りながら看板を眺めてみるのも、オツなものですな。

『RRR』初級・中級・上級

▲初級ではハンデイキャップをオンにすれば、車の性能はあまり関係ないと思われる。

▼中級では、プレイヤーの腕の差がある程度関係してくる。

▲上級は、ハンデをつけてもうまいほうが勝つ、と言われている。同じレベルの人が対戦した場合は、ずるいほうが勝つ？

徳永氏の『ＲＲＲ』を語る８章

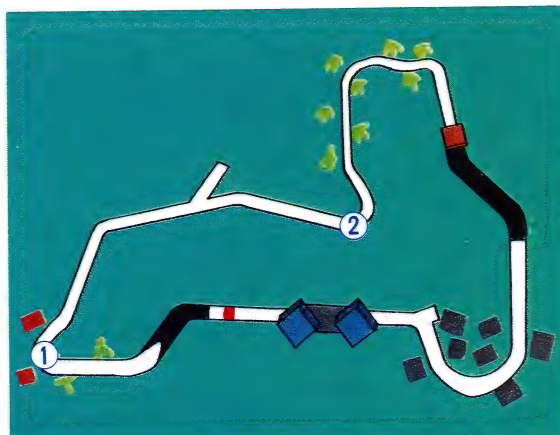
通信対戦は思ったよりハマりました。ハンデありモードで速い車を選択し、後側になった場合、スピードが速くなり過ぎるので速度面での注意が必要です。対戦のバランスはよくできていて、接戦になることが多いようです。長いコースになると実力差が表れてくるようです。本誌のなんでもゆうこさんはひと一倍対戦に燃えているようで私も何度も対戦しました。

▶デッドヒートというより、駆け引きの楽しさがある。

初級 NOVICE

全長4260m　使用タイプ S

ほんの腕鳴らし初心者向けコース!!

椰子の木が立ち並ぶ南国ムードたっぷりのコース。緩やかなコーナーが多く、車のスピードも速くないので、初心者でも何度か走れば、1位でゴールできるぞ。タイムアタックでは、ジャンプからのシケインをいかにうまく抜けるかがカギ。

①最初のドリフトポイントはココ!!

トンネルを抜け、坂の上に続くシーサイドコーナーが、最初のドリフトポイントだ。ただしここは車種または侵入スピードによっては、アクセル全開で曲がりきることが可能だぞ。タイプS使用時では、F/A RACINGやRYUKYUなどのように、グリップ力の高い車は、アウト・イン・アウトで曲がれば、ドリフトしなくてもOKなのだ。

◀『リッジ』の魅力はなんといってもドリフト。グリップ力が小さいほうがドリフトしやすいが、車を制御することが難しくなるのだ。

▶ドリフト時には、車を安定させるために、カウンターを当てる。このときハンドルを切りすぎないようにすることが大切。

②最難関!ジャンプ後のシケイン

上級者でも最初はつまづくと思われるのが、このシケイン。ここも車種やスピードによって攻略法が多少変わってくるが、ドリフトで抜けることは同じ。カウンターを当てるタイミングが、重要なので何度も練習しよう。

◀とにかく難関。タイプZなんて使ったら、とんでもないことが起きる。ぜひ、お試しください。

▲ヘタにドリフトかますより、壁に当たって減速するという荒業もある。恥ずかしいけどね。

『リッジ』の女王・なんでもゆうこの 初級はオ・マ・カ・セ♥

どうしても勝ちたい、でもうまくいかないとお嘆きのアナタに贈る初級攻略のアドバイス。初級最大の難所は2つ。ジャンプしてそのまま左折するポイントと、最終コーナー前の長い右折カーブがそれ。初心者はグリップの効いた車を選びがちだけど、むしろドリフトしやすい車のほうがすんなり抜けられるよ。車種に固執しないで、コースに合った車の選択をしてみるといいかもね。

◀イエローでジャンプコーナーをドリフト。正確なライン取りをしていれば、恐るるに足らずだ。ドリフトで減速しても、加速の良さでカバー。

▶ドリフトに自信がないならキャロットを。ハンドリングが強めだから、ドリフトしてもすぐに調整できる。最終コーナーも楽々フルスピードで。

徳永氏の『RRR』を語る8章 ～初級～

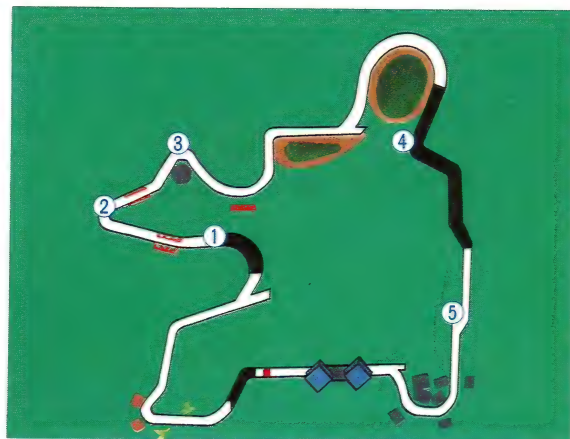
初めて走った印象としては前作よりも少しやさしめのコースになっていると思います。最初はどんなコーナーでもドリフトしていましたが、2・3回走っているうちに必要なポイントがわかってきました。まず最大の難関は何といってもジャンプ台でしょう。ジャンプの着地直後に壁が目の前にあり、激突しそうになりますが、ドリフトで抜けることができます。BLUE SOLVALOUを使用した場合のドリフトポイントは、コントローラ・ネジコンともマップ①②の場所です。しかしコントローラの場合はそれ以外にも右の写真(②の後のやしの木のコーナー)と最終コーナーでドリフトが必要となります。初心者向けのF/A RACINGやRYUKYUはドリフトにこだわる必要はありません。

▲シケイン後の椰子の木コーナーは、車によってはアクセル全開で曲がることができるぞ。

中級 ADVANCED

全長6170m　使用タイプ R

風光明媚な爽快感あふれるコース!!

アップダウンが激しく、急角度のコーナーも多いテクニカルコースだ。初級よりもスピードの速いタイプを使用することになるので、初めてプレイしたときはちょっととまどうかも。疾走感やスピード感が最も楽しめるコースといえる。

①ダウンヒルの途中に注意

トンネルを抜けた後のダウンヒルは、かなりスピードがのった状態になる。しかもジャンプしてしまうので、車の制御が難しい地点だ。そして途中の方向指示板が、実はかなりのクセモノ。トンネル内をインベタで曲がれば問題ないが、アウトにふくれるとこの方向指示板に激突することが多くなるぞ。

◀ライン取りをしっかり把握していれば、気にすることもないんだけどね。

②平八コーナー

①のダウンヒルを下っていくと、前方に見えてくる平八コーナー。平八の顔に見とれてしまうと、壁に激突してしまうぞ。もちろんここはドリフトでなければ抜けられないが、中級の中では比較的やさしいポイントなので、初心者の人も確実に曲がれるように練習しておこう。

▲ドリフトさえできれば、なんにも怖くないコーナー。中級の名所に数えたい場所の一つ。

③灯台ヘアピン

平八コーナーに続いて、この灯台ヘアピンもドリフトが絶対条件だ。ここは思ったよりも急角度だが、ハンドルを切りすぎないようにすること。下り坂を利用して加速していくところなので、車の立て直しでフラつかないように。

◀下り坂のヘアピンなので、スピードがのっている。思いきって曲がっていこう。

▶右にハンドルを切りすぎると、右側の壁に激突してしまう。体で覚えるしかない。

④トンネル内のキツイ90R

崖のコーナーを高速で抜けていくと、トンネルに入っていく。そしていきなりこのコーナーだ。ここは見た目よりもキツイので、ドリフト（または減速）するタイミングをミスらないようにしよう。

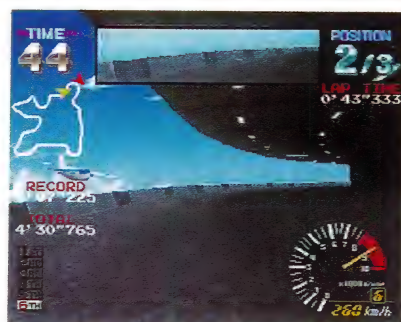
▲ヒール・アンド・トゥのほうが、ドリフトよりも速い場合があるぞ。

⑤急角度のシケイン

トンネルを抜けた後のシケインは、基本的にはアクセル全開でも抜けられる地点だ。もちろん車種やスピードなどの状況によって、クリアの仕方が異なるが、やはりネジコンを使用するとラク。

▲アクセル全開でも抜けることができる。ネジコンだとかなりラクだぞ。

徳永氏の『RRR』を語る8章 ～中級～

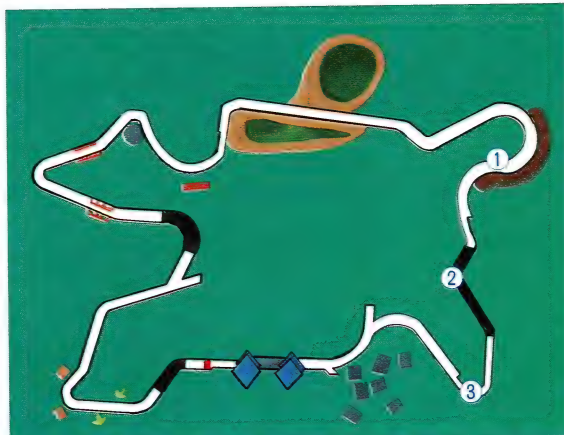
中級は私の一番好きなコースで今までの『ＲＲ』を一番受け継いでいるんじゃないかと思います。コースの印象としては平八コーナー、灯台コーナー、アルペンレーサーの看板過ぎの右コーナー、トンネル内の急コーナー、トンネル出口直後のシケイン、最終コーナーと多くの急コーナーが存在しているという感じ。スピードが速いため、アセってドリフトやライン取りを失敗しそうですが、自分なりのパターンを完成させていれば、そんなに難しいコースではありません。コースアウトしそうな時はドリフトやブレーキをすれば十分、間に合います。右写真のコーナーは個人的に気に入っていて、右側の壁を見ながらアクセル全開でコーナーリングしていく感覚が何ともいえません。

▲壁ぎわをグルっと曲がっていくコーナー。前作の爽快感がよみがえるスリル満点の名所です。

上級

EXPERT

全長6740m　使用タイプ X

難関コーナー続出の超難度コース!!

中級から分岐する拡張コースのすべてが難所という、恐ろしいコース。狭いトンネル、意外に難しいパックマンコーナーなど、上級の名にふさわしいコースレイアウトだ。でもプレイすればするほど、テクニックが上達する実感が味わえるぞ。

①ここから本番!連続ブラインドコーナー

『ＲＲＲ』の場合、コーナーの多くはカーブしていく方向が指示板の矢印によってわかるようになっている。「コーナーの見通しが効く」と、徳永氏が語っていたが、この矢印がナビゲートしてくれるので、先が見えない連続コーナーでも瞬時に対処しやすくなっているのだ。コースは難しいが、上達は早い。これが『ＲＲＲ』の特徴のひとつかもしれない。いろいろと試しながら、ドリフトポイントを見極めていこう。

◀初めて走るとパニくる恐れあり。でも何度も走れば確実にうまくなってる自分に気づく。

▶この看板がドリフトポイントの目安になる。でも状況によって、臨機応変に対処しよう。

②壁の圧迫感がスゴイ魔のトンネル!!

慣れないうちは壁にガンガンぶち当たり、あげくの果てにはエンジンストップもしかねない驚異の難所。このトンネルは比較的短いけど、道幅が狭いうえに、侵入直後の直角コーナーが異常に難しいのだ。また、ここで敵車を抜くのは至難の技。でもＣＯＭカーは、するすると マイカーを抜き去っていく。ここはナムコからの挑戦状かも。

▲このトンネル内も確かにノーミスで抜けられるんだけど、ちょっと操作をミスるとパニック。

③パックマンコーナーからジャンプへ

魔のトンネルから続くパックマンコーナーも、思ったより難しい場所。ドリフトに成功すれば、キレイに曲がることができるぞ。でも失敗するとエンジンストップなど、悲惨なことになるのだ。この後の左→左と続く小ジャンプコーナーは、インベタで曲がっていこう。

◀トンネルを抜けたと思ったら、次はパックマンコーナーの試練が待っている。ここでＣＯＭカーにからむとボロボロになる。

▶パックマンコーナーの後の最終コーナーには、２度の小ジャンプがある。こんなところでミスをするわけにはいかない。

徳永氏の『RRR』を語る8章 ～上級～ & After Impression

上級での拡張コースはとにかく「狭い」という印象を強く受けました。最初のうちは難し過ぎて「ノーミス完走は不可能？」というぐらいでした。しかし、プレイするにしたがって、何とかノーミスクリアできました。ここは今まで培ってきた『ＲＲ』のドリフト等のテクニックを最大限に発揮できるコースだと思います。うまくクリアしていくコツとしては、やはりコースを把握した上でグリップポイントとドリフトポイントを明確にし、次のコーナーに備えて車体を安定させることでしょう。

◀最終コーナーは、思い切ってインベタで攻めるといいぞ。

◀前作以上にライン取りが重要なコースレイアウトです。

激走を終えて ～After Impression～

前作とはドリフトの性質が異なるため、かなりとまどいましたが、狭いコースや急なコーナーなどをノーミスで走り抜けていくことによって、これまでとはまた違ったスピード感が生まれ、それが爽快感に変わっていくことを感じました。より速いタイムを目指す場合は、ネジコンでのプレイをお勧めします。

12種類の車完全データ

初期設定の４台と、『ギャラガ'88』パーフェクト時に追加される８台を合わせた計12台の車のデータを公開するぞ。ハンドリングやグリップなどの基本性能は、前作とほぼ同じなので、やはり使い慣れた車でプレイするのがベストだ。対戦時にはハンディキャップをオンにすれば、車の性能差はカバーできるので、BLUE SOLVALOUにこだわらなくてもいいぞ。必ずしも速い車が勝つとは限らないのが対戦のオモシロイところなのだ。車種選択については、徳永氏のコラムを参照してほしい。でも他の誰も使わないような車を愛車（使いこなせること）にすると、注目をあびそうだね。

徳永氏の『ＲＲＲ』を語る８章　～車編～

BLUE SOLVALOUは、タイムアタックなどでその力を発揮しますが、グリップ等が悪い為、上級者向きといえるでしょう。中級者向けとしてはCAR-ROTが代表的です。これから始める方はF/A RACINGやRYUKYUでコースやドリフト方法を覚えていくといいかと思います。

F/A RACING

◀バランスタイプの初心者向け。

	AT	MT
S	162km/h	164km/h
R	183km/h	187km/h
X	204km/h	208km/h
Z	225km/h	229km/h

RT RYUKYU

◀グリップがっちり。初心者に最適。

	AT	MT
S	160km/h	164km/h
R	181km/h	185km/h
X	202km/h	206km/h
Z	223km/h	227km/h

RT YELLOW SOLVALOU

◀加速重視。なんでもゆうこの愛車。

	AT	MT
S	171km/h	175km/h
R	192km/h	196km/h
X	213km/h	217km/h
Z	234km/h	238km/h

RT BLUE SOLVALOU

◀キング・オブ・タイムトライアル!!

	AT	MT
S	184km/h	188km/h
R	205km/h	209km/h
X	226km/h	230km/h
Z	247km/h	251km/h

RT PINK MAPPY

◀愛があれば性能なんて…。

	AT	MT
S	163km/h	167km/h
R	184km/h	188km/h
X	205km/h	209km/h
Z	226km/h	230km/h

RT BLUE MAPPY

◀ちょっとマッピー男の子。

	AT	MT
S	163km/h	167km/h
R	184km/h	188km/h
X	205km/h	209km/h
Z	226km/h	230km/h

GALAGA RT PRID'S

◀CARROTの影に隠れているが…。

	AT	MT
S	173km/h	177km/h
R	194km/h	198km/h
X	215km/h	219km/h
Z	237km/h	240km/h

GALAGA RT CARROT

◀中級者の人気独占。果たして今回は？

	AT	MT
S	173km/h	177km/h
R	194km/h	198km/h
X	215km/h	219km/h
Z	236km/h	240km/h

RT BOSCONIAN

◀抜きんでたものはないが、安定してる。

	AT	MT
S	173km/h	177km/h
R	194km/h	198km/h
X	215km/h	219km/h
Z	236km/h	240km/h

RT NEBULASRAY

◀左の車と性能はほぼ同じ。好みです。

	AT	MT
S	173km/h	177km/h
R	194km/h	198km/h
X	215km/h	219km/h
Z	236km/h	240km/h

RT XEVIOUS RED

◀真っ赤に燃える加速重視のマシン。

	AT	MT
S	173km/h	177km/h
R	194km/h	198km/h
X	215km/h	219km/h
Z	236km/h	240km/h

RT XEVIOUS GREEN

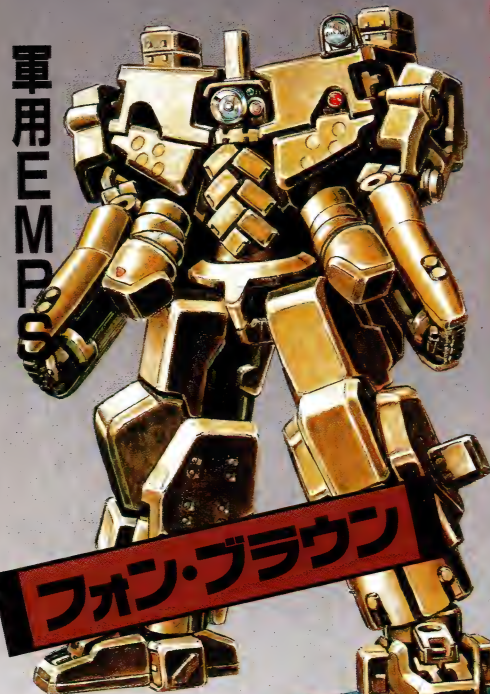
◀これ選ぶくらいならBLUEでしょ。

	AT	MT
S	178km/h	182km/h
R	199km/h	203km/h
X	220km/h	224km/h
Z	241km/h	245km/h

今世紀最強最大のエンタテイ

超A級娯楽作品として、業界を大震撼させた『ポリスノーツ』。９８版、３ＤＯ版と登場毎にクオリティアップしてきたこの作品が、ＰＳによって、さらに生まれ変わろうとしている!!今回はカトキハジメ氏デザインのメカニックと、サスペンスフルなストーリーの中で絡み合うキャラクターを大紹介!! 監督・小島氏へのビッグインタビューも、絶対に見逃せないぞ!!

『ポリスノーツ』を象徴する3体の特殊装甲メカその名はEMPS!!

警察用EMPS
ゴダード

軍用EMPS
フォン・ブラウン

作業用EMPS
オーベルト

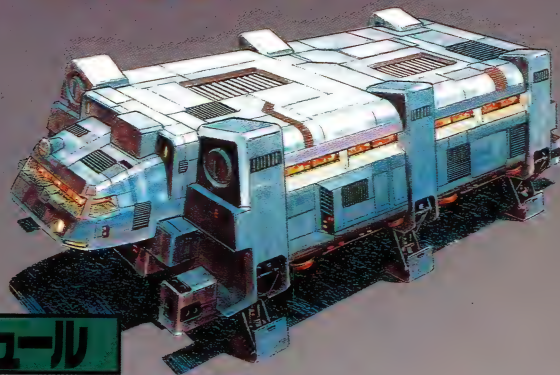
▲格納庫からＥＭＰＳ（ゴダード）が出撃するシーン。

『ポリスノーツ』のＳＦ的ディテールの象徴として登場するのが、このＥＭＰＳ(Extravehicular Mobilitty Police Suit コロニー外活動用ポリス・スーツ）だ。通常は「エンプス」と発音され、ゲーム中の会話の中でも使われるので、覚えておこう。ＥＭＰＳには警察用、軍用、作業用の３種類があり、ストーリーに大きくかかわってくるぞ。ネタバレになるので、詳しくは書けないが、ジョナサンVS ＥＭＰＳというバトルシーンもあるのだ。

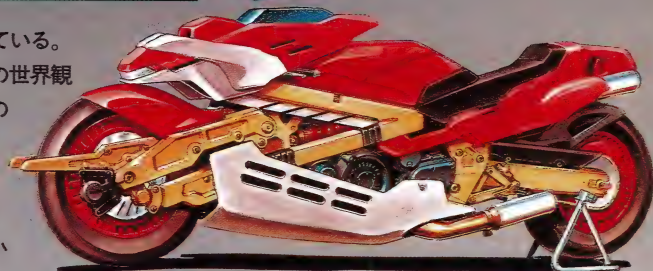
POLICENAUTS™
ポリスノーツ

メント作品、新春公開!!!!

ポリスカー

ルナ・モジュール

カトキハジメ氏はEMPSだけではなく、さまざまなメカのデザインを手がけている。そのどれもが近未来的な部分と現代的な部分を併せ持っていて、『ポリスノーツ』の世界観に非常にマッチしているのだ。…で、ちょっと思うんだけど、ポリスカーは監督の小島氏の趣味ではないだろうか？ これってアメリカン・ポリス・ムービーによくでてくるポリスカー車にそっくりなんだよね。刑事ドラマ通の小島氏ならでは、といったところかな。

モンスター・モーター・サイクル

▲実はこの画面の中に、小島作品のあるキャラがいるのだ。わかる？

POLICENAUTS

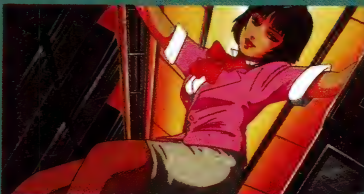
ポリスノーツ

●ジャンル／AVG●メーカー／コナミ
●発売日／'96年1月19日予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

3DOからPSへ！修正されたムービーの数々!!

3DO版でもクオリティの高かったムービーシーンは、J-PEGという高品質画像圧縮方式によりさらに美しくなっている。さらに、30カット以上のシーンを修正し、PSオリジナルのカットも追加されているのだ。また、静止画のシーンにも描き込み修正がほどこされ、ビジュアルのクオリティは格段にアップしているのだ。

▲PS版は服のシワが増え、影も濃くなっている。またジョナサンの目の向きも変わっていたりするぞ。

3DO ▶ PS

▲触りまくってしまったスチュワーデスさん。この絵もなかなかなものですが…。

▲一目でわかるスカートのシワとクネッとした腰つき。はちきれそうなフトモモがいいですな。

3DO ▶ PS

▲BCPの建物がちょっとノッペリした感じがする。これに修正を加えると…。

▲陽光が差し、BCPの建物も、緻密な描き込みによって窓のあたりがはっきりしている。

人間関係が、ドラマ展

CHARA

『ポリスノーツ』には見た目のインパクトを持つキャラクターは存在しない。ストーリー展開で浮き彫りにされる過去のしがらみや人間関係が、キャラクター性を際だたせていくのである。

ジョナサン・イングラム

ポリスノーツとしてビヨンド（コロニー）での遊泳実験中、事故により行方不明となる。コールド・スリープ状態のまま25年間、太陽系を放浪した彼は奇跡的に救助され、ホーム（地球）へ帰還。今ではしがない探偵業を営んでいるが、別れた妻ロレインの依頼を受け、再びビヨンドへと向かう。

▲その日暮らしの探偵稼業を送っていたジョナサンのもとに、別れた妻が訪れる。

エド・ブラウン

ジョナサンの相棒で、元ポリスノーツ。ジョナサンの事故後、BCP（ビヨンド警察）の確立に力を注ぐが、才能がふるわず、BCPの苦情処理的な部署である風紀課（JUNK屋と呼ばれる）に追いやられている。

▲3年先の停年までの間、平和に暮らしたかったエドだが、ジョナサンと共に戦うことに。

ロレイン・北条

かつてはジョナサンの妻だったが、現在はケンゾウ・北条の妻。夫ケンゾウが失踪した事件の捜査をジョナサンに依頼するところから、物語が始まる。

ビクトル・ユルゲンス

BCPの鑑識官。旧ソ連出身の法医学者。専門は検死だが、BCPでは「AID」（自動分析鑑識装置。彼はゴルビーと呼んでいる）を使って、鑑識におけるいっさいの分析・鑑定をおこなっている。頑固な職人タイプ。

ケンゾウ・北条

ロレインの夫。日系二世。トクガワ製薬ビヨンド研究所、DDS（ドラッグ・デリバリー・システム）開発室の室長とプロパーを担当。その後、DDS開発を専門におこなう研究所ができてからは、開発チーフと研究所所長を兼ねる。現在、謎の失踪中。

カレン・北条

北条ケンゾウとロレインの娘。この物語のヒロイン的存在。職業は人気ニュースキャスター。ビヨンドでの宇宙放射線の大量被爆により、後天性の二次性再生不良性貧血という重い病気にかかり、免疫抑制治療を続けている。

闇に拍車をかける!!

CTERS

キャラクター紹介

トニー・レッドウッド

BCPのＡＰ（ADVANCED POLICE）隊員。ＡＰのEMPS（ゴダード型）乗りの中では１番のエース・パイロットであり「MRゴダード」と呼ばれる。また、爆弾処理の専門家。人工授精卵から孵化した「フローズナー」のため、顔色が悪い。

メリル・シルバーバーグ

ＢＣＰ風紀課刑事。エドの部下でデイブの相棒。軍人一家の娘として生まれ、ハイテク特殊部隊「FOX HOUND」に入隊。しかし、隊の演習に飽きたらず、ビヨンドに渡り、ＢＣＰに入る。

サルバトーレ・トスカニーニ

元ポリスノーツで、今はトクガワ月面工場保安責任主任。ポリスノーツ解散後、ＢＣＰでゲイツの指揮下に入るがパッとせず、早期停年し年金生活を送る。その後、妻との離婚で妻子への養育費から多額の借金を作ったところを徳川に拾われる。

デイブ・フォレスト

BCP風紀課刑事。エドの部下。子供の頃から地球に住むことを夢みている。友好的で交戦を嫌い、パートナーである野生的なメリルとは正反対だが、芯は強く行動派の青年である。

ジョセフ・定興（サダオキ）・徳川

元ポリスノーツで、トクガワ・グループの総裁。警察を退職後、トクガワ・グループの三代目として就任。日本人を好み、欧米人を軽蔑、彼らを信用していない。トクガワ本社ビルに遺伝子操作によるコピー人間「リバーサー」のハーレムを持ち、愛人も多い。

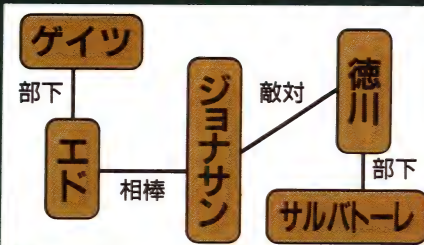
クリス・ゴドウィン

ＢCCH（ビヨンド中央病院）の女理事長。14歳のとき、ビヨンドのマスコットガールに選ばれ、ジョナサンとも（ポリスノーツとの対談で）逢ったことがある。両親（共に医者）の死後、経営していたＢCCHの経済状態が悪化し、徳川の力を借りて病院を立て直す。

ゲイツ・ベッカー

ポリスノーツとしてビヨンドに渡り、BCPを設立する。現在BCP本部長兼ＡＰ隊隊長。ビヨンドでは最大の警察権限を持ち、統率力に優れている。

ポリスノーツたち５人の確執がストーリーの核だ!!

かつてはポリスノーツとして、ともにビヨンドへ渡った５人だったが、今では互いの人間関係も変わってきている。ジョナサンは探偵、エドはＢＣＰの窓際へ追いやられ、サルバトーレは多額の借金。決して人生の成功者とはいえない生活を送っている。それに対し、徳川とゲイツは権力者に昇りつめた力の象徴として、描かれている。彼ら互いの感情のぶつかりあいが、ドラマ展開の核ともいえるだろう。

『スナッチャー』以上のエンタテイメント作品を作り

スナッチャーやってた1年を含めて構想4年なんです

——構想4年、製作2年という大層な触れ込み（注1）だったのですが、その間何をやっていたのですか？　具体的な進行を教えてください。

小島秀夫氏（以下小島）　『スナッチャー（注2）』が最初88とＭＳＸで出たんですけど、容量の関係で途中で終わっちゃったんですよ。そのころからずっと心の中に、ああいうタイプのもので、もうひとつ踏み込んだエンタテイメント作品を作りたいな、と思ってまして。ＭＳＸの『ソリッドスネーク（注3）』が終わったときに、もう一度やってみよう、と。で、企画とシナリオを書いて、コンテ（注4）描いて…ってコンテまではすんなりいったんですよ。90年の春から始めて夏には完成してたのかな。それからメカ設定を誰にしようかなということになってカトキさんに頼みながら、ああだこうだしてる間にＰＣ版『スナッチャー』の話が出てきまして、1年ちょっと休憩してました(笑)。で、一度音声を使ってしまうと、もう戻れない(笑)。喋ってないゲームは古い、ということになっちゃって。じゃ喋らそうということで98版を作り直したと。そこまでがトータルで4年かかったというわけです。

——4年間ていうと、その間に世間でもいろんなことがあったわけですけど、それがシナリオに反映されたり、逆にされなかったりなんてことがあったと思うんですが。

小島　ええ、いろいろありましたね。結婚して子供ができました（笑）。それはともかくですね、『ポリス』のテーマのひとつに臓器移植ってのががあるんですよ。カレンの骨髄関係もそのひとつですけど。企画やってた頃、脳死臨床の結論が出ていなくて、日本で脳死判定をどうするっていうのが、その1年後か2年後ぐらいの時期だったんですね。それと、日本人宇宙飛行士（注5）がいよいよ宇宙に行くということで、タイミングを合わせようとかいう腹づもりだったわけですけど、いろいろあって時代は先に行ってしまいました(笑)。

巨乳判定ってのが入ってて誰のムネが大きいかわかる

——今回の移植にあたって、いろいろ問題点もあったと思われるんですが…。とくにＰＳということで（注6）アノ辺がどうなってるのか心配だったんですが。

小島　ああ、アレは大丈夫ですよ。

——そうですか。よかった。おっぱいをクリック（注7）して女の子の反応を楽しむのも、ある意味『ポリス』の楽しみのひとつですからね。

小島　ＰＳ版は触ったときの揺れ（注8）がパワーアップしてますよ。アニメーション描き直していますからね。実際、胸揺れ監修（注9）は女の子がやっているいるんですけど…。ええ、僕が胸触ってデータ取るわけにもいかないですからね。で、その子から胸の揺れ方を直したいという意見がありまして…。

——その人のおっぱいは大きいんでしょうか。

小島　大きい…カナ？

——実際のところ、一番おっぱいが大きなキャラクターは誰なんですか？

小島　グラフィックではトクガワの受付が一番大きそうですけど、ジョナサンの触った感触ではトクガワのパーティーで浮いてる左側の女の子ってことになってます。巨乳判定ってのが入ってて、全員の胸を触ると、その時にジョナサンが誰の胸が大きいか言うんですよ。さすがにカレンはシリアスなシーンもあるキャラなんで、そういったメッセージは入ってないんだけど。

——ＢＣＣＨの看護婦がタイプなんですけど、あの娘を触れると嬉しいんですが。

小島　あの子は触れないなあ。ＰＳ版は鞄屋のオバチャン（注10）のも触れるようにしよう、って案があったんだけどね。けっきょくその案はボツ(笑)。一番大きそうなんだけどね（笑)。

エンディングのボツシーンが好きなところかな

——いちばん好きなシーンやキャラは？

小島　ボツになったシーン(笑)。あとはエンディングのところでメ○ルがデイ○のアレをしてるところと、あとそれがらみでボツになったところかなあ(笑)。好きなキャラはメリルですね。『ポリスノーツ』っていうのは、みんないろんなしがらみを持っているんで、リアルな半面、臆病なところがある。メリルっていうのはそういうキャラからすると、デフォルメされて漫画チックだよね。優柔不断なジョナサンと比べてもストレートに生きてる。そこが好きだなあ。

ポリスノーツのすべてを 小島組

▲左からデジタルエフェクト担当の新川洋司氏、プログラムの山口博光氏、プログラム監督の岡村憲明氏、作画監督の末永美華代さん、音響監督の村岡一樹氏、そして組長の小島秀夫氏だ。

たかった

——おっぱい的に好きなキャラは？

小島　トクガワの受付（注11）かな。ちょっと垂れた感じの。重力を感じさせる（注12）ところがいいよね。

バディ物のエッセンスを楽しんでほしい

——なんていうんですか、向こうのノリとかがセリフの端々に出てたりしていますよね。

小島　アメリカのハリウッドアクション映画の中に疑似体験として入っていけるような感じのものを作りたかったんですよね。で、そのアメリカのバディ物とかのエッセンスを入れて、映画やゲームの中で遊ぶというのがコンセプトなんです。『リーサルウェポン』とよく比較されるんだけど(笑)、『リーサル』をバディ物のエッセンスを伝える道具として、意図的に意識してやっているからね。２人のキャラクターも、かなり似せたようにしてるし、『スタスキー＆ハッチ』や『ジョン＆パンチ』といった、いわゆるバディ物を楽しんでいた世代だから、その辺を今の若い人たちにも楽しんでほしかったんですよ。アメリカ映画のバディ物に出てくるハードボイルドさと、その固さを和らげるマンザイみたいな２人のやりとりが好きなんだよね。憧れましたよ。でも友だちともなかなかああいう関係にはなれないでしょ。だから、ジョナサンとエドのやりとりなんかは気を使いましたよ。最初、２人の間にはウィットに富んだセリフって少なかったんだけど、それは30年近くあったブランクのせいで、後半になるにつれてそれが徐々に埋まってきて……っていうのが、うまく表現できたんじゃないかなと思ってます。

——次の企画とかは何年後になりそうですか。あとパイロット版などの発売予定などは？

総監督・脚本 小島秀夫氏

プロフィール

コナミ開発５部副部長。『スナッチャー』、『ソリッドスネーク』、『ポリノスーツ』の総監督、脚本を勤める。『ポリノスーツ』では意外な仕事も担当。

小島　いちおうのメドとしては…(笑)、いちおう１年後ですね。楽しみにしててください。インタラクティブムービーかもしれないし、アクションかもしれない。

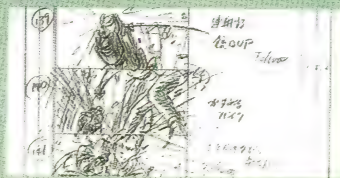
早坂（注13）　パイロット版というか、『プライベートディスク』というタイトルで２月９日に2980円で発売します。買ってくださいね（注14）。え？　私は今回は出ませんよ（注15）。

小島　インタビュー（注16）やボツになったネタ（注17）も多数収録してますんで、本編が終わったあとに楽しめると思いますよ。

［　次回登場するのは　］

メインプログラマー **岡村憲明氏と**
プログラマー **山口博光氏だ!**

小島組用語の解説

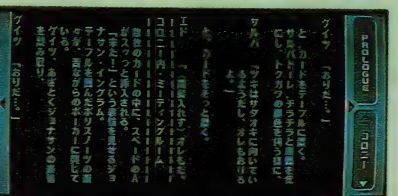
注１…構想４年、製作２年で合計６年ではなく、製作２年と構想の２年はダブっているので注意。
注２…1988年にコナミからパソコン、ＭＳＸで発売されたサイバーパンクＡＶＧ。ネオ・コウベ・シティを舞台に、ジャンカーとバイオロイドスナッチャーたちとの戦いを描いた傑作。
注３…1987年に発売されたタクティカル・ロールプレイング・ＡＶＧ。『メタルギア』の続編。

◀注４…コンテとはつまりこういうものです。かなり大変な作業なのだ。

注５…確か毛利さんだっけかな。
注６…ＰＳは他のマシンに比べて、エッチ関係の規制がけっこう厳しいのだ。
注７…『ポリスノーツ』はマウスなどで画面をクリックして進行していくゲーム。その中での戯れとして、女の子のおっぱいをクリックしちゃえるのだ。
注８…もちろん、女の子のおっぱいに触れば揺れる。このゲームに登場する女の子は、なぜかみんなボインちゃんなので嬉しい。
注９…スタッフロールで名前が出てくるぞ。

▲注10…鞄屋のオバチャン。なるほど、デカそう。

◀注11…トクガワ本社ビルの受付担当の女の子。ぜひ触ってみたい。

注12…宇宙が舞台のこのゲームでは、無重力空間に登場する女の子も多数いるわけだ。無重力ではおっぱいが垂れず、常に上向きで不自然ともいえるため、このような発言となった。
注13…コナミの女子広報。独身。最近、実家の引越しなどで忙しく、会社を休むこともしばしば…だとか。
注14…広報活動の一環。『ポリスノーツ』ファンは迷わず買いの１枚になりそうだ。
注15…誰も聞いてないっつーの。でも早坂さんのファンは残念だったね。

◀注16…カレン役の井上喜久子さんのインタビューが収録されているのだ。

▲注17…ボツになったオープニングのシナリオの一部。小島さんの好きなボツシーンも収録されているかもね。

POLICENAUTS™

３カ月　連続スペシャルインタビュー

に聞く!!

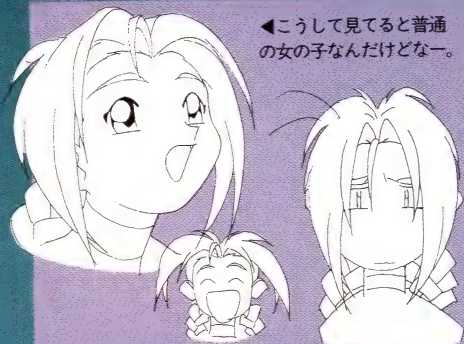
注４、注16、注17の画面写真は『プライベートコレクション』のものです。

天地無用！

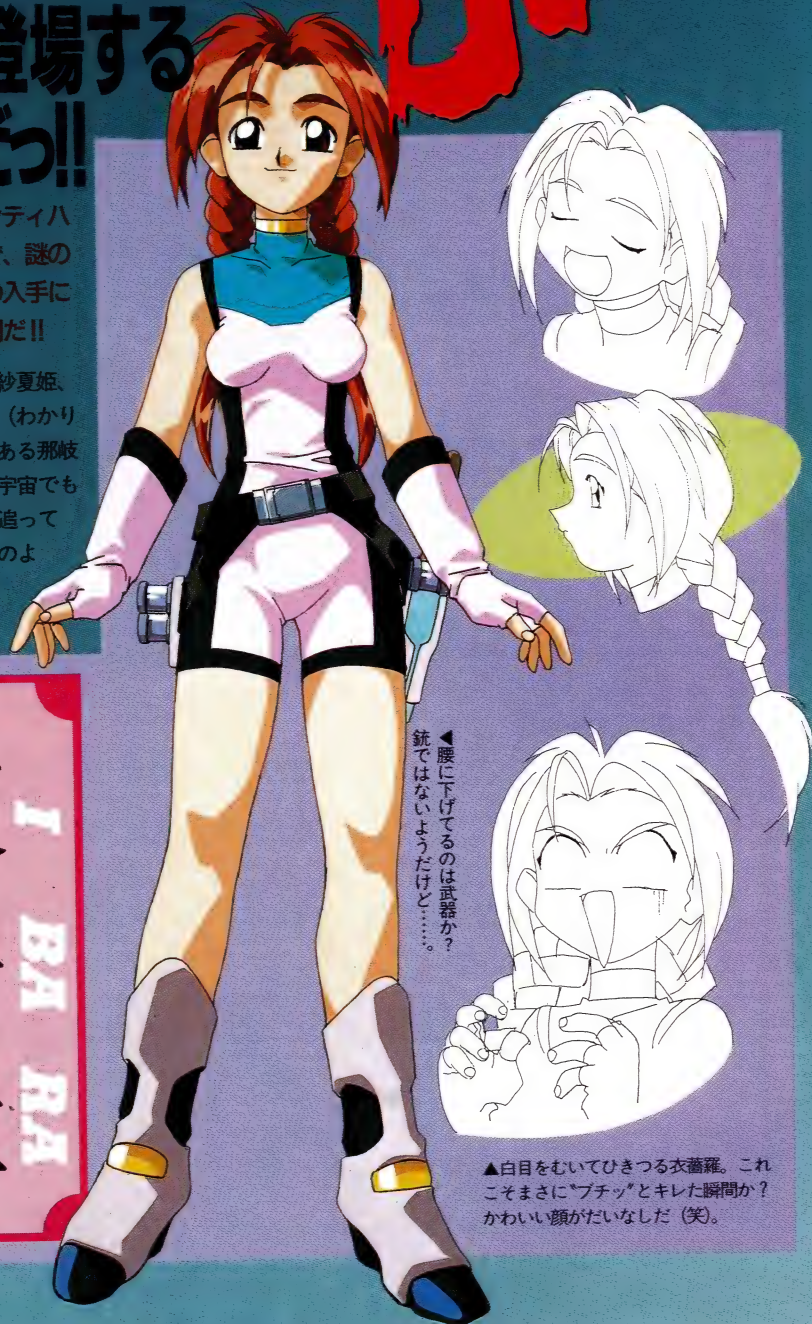
独占スクープ

これがPS版『天地』に登場するオリジナルキャラ3人娘だっ!!

PS版『天地無用！』に登場するオリジナルキャラのバウンティハンター３人娘。いままで仮の名前と簡単な設定しかわからず、謎のベールに包まれていた彼女たちだが、ついにその設定資料の入手に成功！　というわけで、今回は彼女たち３人の情報を大公開だ!!

ＰＳ版『天地』に登場するオリジナルキャラクター、衣薔羅、紗夏姫、綺野狐。彼女たちの職業は宇宙を股にかけるバウンティハンター（わかりやすくいえば賞金稼ぎ）だ。つまり、ＴＶ編オリジナルキャラである那岐の同業者ってことになる。これらの情報から思い出されるのは、宇宙でも指折りの賞金首、魎呼の存在だ。ということは、３人娘は魎呼を追って地球にやってくるのだろうか……？　いまはまだ、彼女たちがどのようにストーリーに登場してくるのかは不明だが、最新情報が手に入りしだいお知らせしていく予定なので、期待して待っててね！

◀こうして見てると普通の女の子なんだけどなー。

衣薔羅 I BA RA

普段はまったくといっていいほど無口で物静かなのが、この衣薔羅。しかしじつは、自分に対して危害が加えられると、ブチッとキレて、別人のように性格が一変してしまうという、２重人格の持ち主なのだ。その性格さえ無視すれば、かなりランクの高い美少女なんだけどね。

◀腰に下げてるのは武器か？銃ではないようだけど……。

▲白目をむいてひきつる衣薔羅。これこそまさに"ブチッ"とキレた瞬間か？かわいい顔がだいなしだ（笑）。

綺野狐 KI NO KO

綺野狐は、ドジでおっちょこちょいな性格のため、しょっちゅう衣薔羅にどつかれている。キャピキャピで活発な彼女は、マスコット的な存在。ちなみに、年齢が一番下の綺野狐は、衣薔羅と紗夏姫のふたりを「お姉さま〜♥」と慕っているのだ。

◀背中に背負っているのはどうやら武器らしいが、どういうアイテムなのか?

▲「こんな妹がいたらいいなー」と思わせる、ロリロリな感じの表情がいいっす(笑)。

▶落ち着いた感じがするというより、苦労人というイメージの沙夏姫。美人なだけに、よけいに不憫だ(笑)。

紗夏姫 SA KA KI

▶うーん、みごとなナイスバディ! やはり、日頃の精神修養(?)のたまものだろうか。

紗夏姫は、3人の中ではリーダー的な存在で、ちょっと変な関西弁をしゃべること以外は、まあ普通のキャラクターだといえる。かなりブッとんだ性格を持つふたりの仲間に振り回されて、いつも気苦労が耐えないらしい。トリオの良心か!?

天地無用!(仮)

●ジャンル/デジタルアニメーション●メーカー/エクシングエンタテイメント
●発売日/未定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/未定

全国1億人の砂沙美ファンが望む

PSで遊びたいゲーム

人気No. 1!?

魔法少女プリティサミー（前編）

サミーにおまかせ♥

『天地無用！』CDシリーズのお遊び企画から誕生し、あっというまに人気が爆発、OVAや小説にもなった人気作『魔法少女プリティサミー』が、パソコンゲームとなって発売されるぞ！　『天地』ファン、砂沙美ファンは要チェックだっ!!

主人公の河合砂沙美は、ある日、津名魅という不思議な女性から魔法の力を授けられる。津名魅は魔法の国"ジュライヘルム"の次期女皇候補であり、サミーの活躍いかんで、女皇になれるかどうかが決まるというのだ。張りきる砂沙美だったが、津名魅のライバル、裸魅亜が、砂沙美の親友である美砂緒を魔法少女ピクシィミサに仕立てて、妨害を企てる。はたしてサミーは、無事に審議をクリアすることができるだろうか？

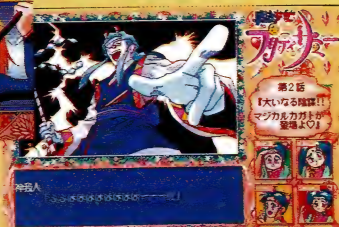
本作は前・後編で発売され、後編は'96年3月ごろに発売予定となっている。

▲『天地無用！』OVA第1期監督の林宏樹氏、『魔法少女プリティサミー』のOVAの脚本と小説の執筆を担当した黒田洋介氏のふたりが構想段階から参加しており、ゲームのおもしろさは保証付き。

▼『天地』OVA第1期シリーズの悪役、神我人が登場！　どんなストーリーが展開するのだろうか？

▲『天地無用！』OVAシリーズの作画メンバーによるハイクオリティな原画がたっぷり。

魔法少女プリティサミー（前編）

- ●機種／PC9801シリーズ
- ●ジャンル／AVG
- ●メーカー／AICスピリッツ
- ●発売日／12月8日
- ●価格／￥10,800
- ●CD-ROMドライブ、386以上のCPU、ハードディスクが必要。
- ●問い合わせ先/03(5241)0867

河合砂沙美＝プリティサミー

▲変身したわりには、見た目がほとんど変わってないぞ、サミー（笑）！

◀砂沙美のパートナーの魎皇鬼は、OVA版と違って男の子という設定なのだ。

ピクシィミサ＝天野美砂緒

▲◀ミサの正体は美砂緒なのだが、本人はそれを知らない。

そのほかの人々（笑）

▲『天地』本編と違って、今回は天地たちはわき役。

▶津名魅も見た目は一緒だが、性格がボケボケなのだ（笑）。

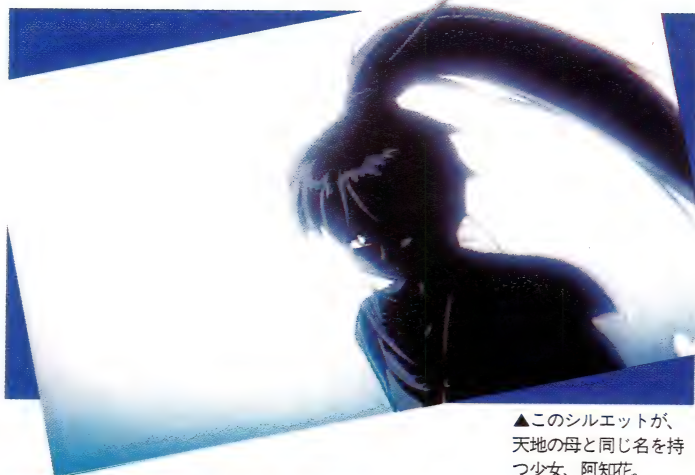
PROJECT天地無用! 6'th STAGE

この“プロ天”は、ＰＳ版『天地』だけに限らず、『天地無用！』ワールド全体を楽しむページなのだ。今回は、'96年春に公開予定の映画『天地無用！ in love』の情報をちょっとだけお知らせしちゃうぞ！

『天地無用！』on Screen

来春公開予定

天地無用! in love

ＯＶＡ第２期＆ＴＶシリーズも無事終了し、一段落といった感じの『天地無用！』が、今度は劇場のスクリーンへ進出！　物語は、樹雷皇家に恨みを持つ邪悪な犯罪者・禍因が、幽閉されていた亜空間から脱走したところから始まる。そして、時を同じくして征木家が跡形なく消滅し、天地も一緒に消えてしまいそうになる。鷲羽の機転で間一髪助かったものの、それも鷲羽のシールドが維持できる間だけ。鷲羽によると、通常の時間軸において天地は存在しないという。「過去に問題あり」とみた天地たちは、26年前へと時間を遡る。正体を隠して過去の征木家に忍び込む魎呼、阿重霞、美星。不安げに見守る砂沙美、魎皇鬼、清音、天地。現代に残って指揮をとる鷲羽。そこに新たに登場する美少女の正体は？　いま、時空を越えた対決が始まる！

▲このシルエットが、天地の母と同じ名を持つ少女、阿知花。

◀天地が消えていく!?　阿重霞たちは、この現象を止められるのか？

▲いつになく真剣な、そして悲しげにも見える魎呼の表情。今回はシリアスなストーリーが展開するぞ！

プロ天読者コーナー!!

「『天地無用！』はいいっすよ！どのキャラが好き？　と聞かれたら迷ってしまいますが、やっぱり美星かな？だからやっぱり美星に関するイベントを多くしてほしいです」三重県　ママレードおじさんさん

美星のイベントを増やすと、トラブルも必然的に増えるような……。

「出しませんか？　人間タイプの魎皇鬼ちゃん」神奈川県　カニの白眉鷲羽さん

なら、大人タイプがいい（笑）！

▲香川県　知久冬夜さん：うまい！　魎呼の本質を鋭く突いたイラストだな〜。

▲神奈川県　あ〜るさん：鷲羽ちゃんの活躍に期待しよう！

▲三重県　ゆうき良さん：美星　美星のの一てんきさが好き。

▲新潟県　りるひなさん：コングラッチュレーション、すばらしいわ（笑）。

◀兵庫県　久遠めりさん：かっわいい〜！　まさに天使の笑顔だね。

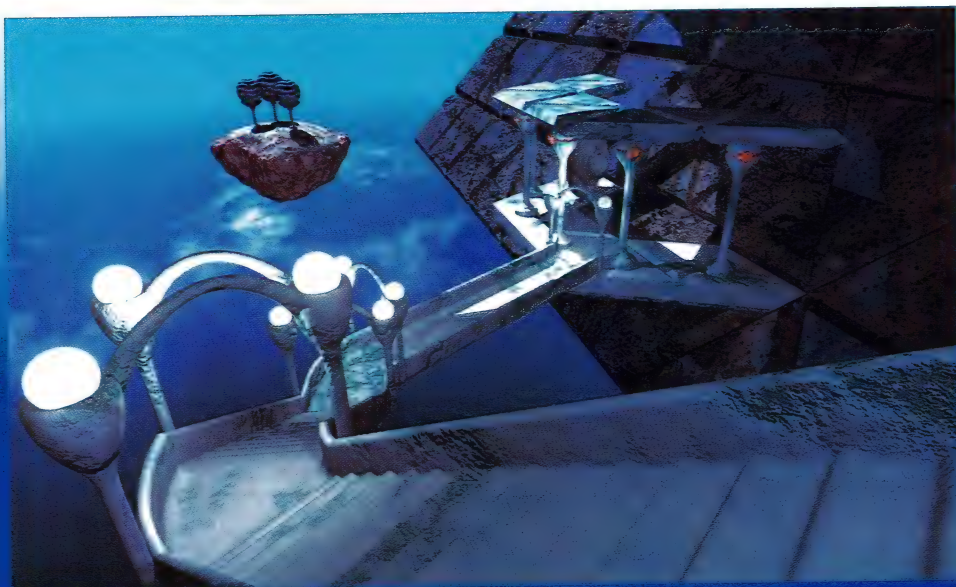
◀東京都　すがいふみやすさん：そう、苦難の日々なのだ。合掌。

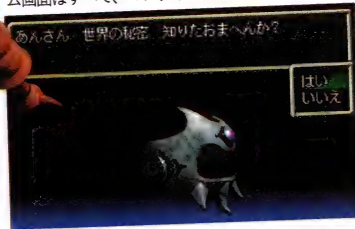
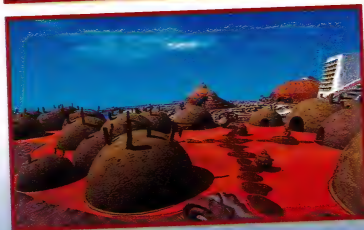
応募のあて先

〒101　東京都千代田区駿河台１−８
東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
プロジェクト天地無用!
略して“プロ天”係まで

遙かエスパッシへの誘い

土器王紀

私たちが暮らすこの宇宙とは、時間も空間もまったく異なる場所に、御案内しましょう。
そこは、土と水と炎によって作り上げられた「土器」たちが、生命と心を持って暮らしている世界。
すべての宇宙の法則が集う場所、謎と伝説とに満たされた空間、遙かエスパッシの地へ！

道案内は土器人"ケマポン"

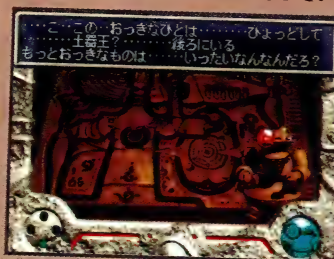
◀あなたをエスパッシに招待した土器人テルミナスの代わりに、助手のケマポンが道案内をしてくれる。
▼テルミナスからもらったこのマスクを着けることで、あなたは土器人の言葉が理解できるのだ。ゲーム画面はすべて、マスクから見た景色となっている。

昨日と今日、今日と明日のあいだ、何の変化もない平凡な毎日。そんな生活を送っているあなたの元に、「あんさん、世界の秘密、知りたおまへんか？」という不思議な声が聞こえてきたら、いったいどうするか？
『土器王紀』は、土器の身体を持つ生命体、土器人の住む世界〝エスパッシ〟を探検するAVGだ。このゲームは、右も左も分からない異世界に主人公がいきなり放り出されるという設定のため、主人公とプレイヤーとの境界が限りなくゼロに近い状態でプレイすることができる。あなたは主人公そのものとなって、エスパッシの世界に驚き、とまどいながらも、だんだんとこの世界の情報を「発見」していくことになる……。
　あなたをエスパッシに招待した直後に行方不明となった土器人テルミナスの代わりに、あなたの道案内を務めてくれるのは、可愛い助手のケマポンだ。さぁ、ケマポンと一緒に、エスパッシへの旅を開始しよう！

土器王紀

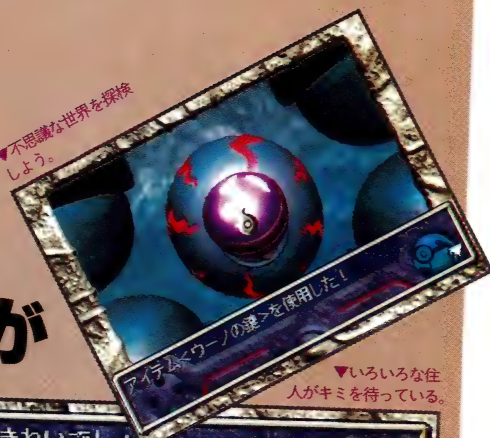
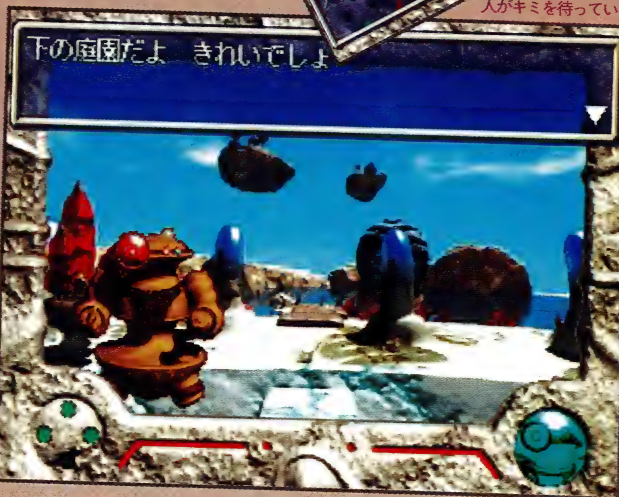
●ジャンル／AVG●メーカー／バンプレスト
●発売日／12月中旬予定●価格¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

とにかく あちこち歩き回って何でも調べてみるのが基本だ!!

▼不思議な世界を探検しよう。

▼いろいろな住人がキミを待っている。

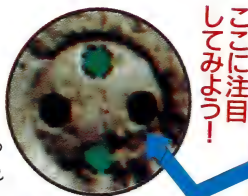
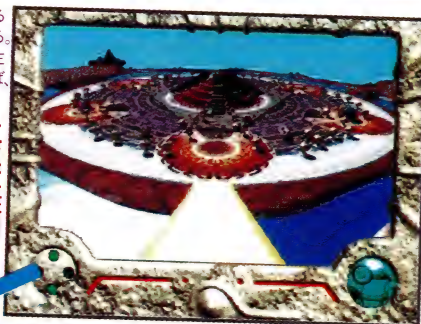
ゲームがスタートすると、プレイヤーはいきなり異世界の真ん中に放り出されることになる。最初は何をすればよいのか理解できないかもしれないが、とりあえずあちこち移動してみて、気になるものを次々と調べてみよう。そうすれば、この世界に秘められた謎が少しずつ明らかになっていくはずだ！

←伝説の「土器王」とははたして何者なのか……

土器人たちの話には、「土器王」という名前が何度も登場するのだが…。

移動

移動可能な方向は画面左下でチェック!

このゲームでは、エスパッシの各地がＣＧを使った１枚の静止画によって描かれている。各場所それぞれに応じた静止画を次々と表示していくことにより、世界がどんどんと広がっていくのである。

現在いる場所から移動したいときには、単純にコントローラの方向キーを押すだけでＯＫだ。ただし、いきなり画面をパッと見ただけでは、どの方向に移動可能なのかは非常に分かりにくい。そんなときは、画面左下にある円の内部を見てみよう。ここには現在移動できる方向が表示されている。これを見ればどこに移動可能なのかが一目で理解できるはずだ。画面では移動できないように思える場所でも、意外なルートが隠されている場合も多い。だから新しい場所では、円の内部を必ずチェックしておこう。

▶緑色のランプが点灯している方向に、移動することができる。前後しか移動できないときに左右いずれかの方向キーを押せば、180度反転することも可能だ。

ここに注目してみよう！

↑扉のむこうは？

前進できない場所を調べてみると、ときには扉が開いて移動可能になることもある。また、扉によってはアイテムを使用したりしないと開かないものもあるので、扉を見つけたらいろいろとチャレンジしてみよう。

←サクサク動く

前後の方向キーを押すと、画面の奥から手前に向かって、次の風景がビュンッと飛び出してくる。この表示の際には、音楽が切り替わったりする一部の場所を除けばＣＤ－ＲＯＭのアクセスなどによる処理落ちがまったくないため、快適なプレイが楽しめる。また、ボタンを押しっぱなしにすれば、連続移動も可能だ！

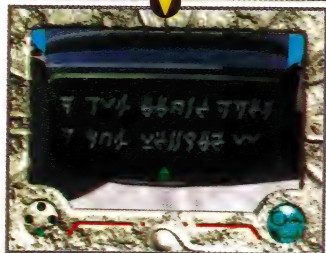
調べる

カーソルが赤く光れば何かが起こる…!

移動した場所でコントローラの◯ボタンを押すと、画面上に緑色のカーソルが表示される。画面の中で気になる部分を調べてみたいと思ったら、方向キーを使ってその位置までカーソルを移動させてみよう。このときカーソルの色が緑色のままなら、そこには何も存在していない。だがカーソルの色が赤く変われば、それは何か秘密が隠されているという合図だ！

カーソルが赤くなる位置でもう一度◯ボタンを押せば、画面の一部が拡大されたり扉が開いたりと、必ず何らかの変化が起こるはずだ。しかも、特に重要な場所ではムービーによるイベントも見ることができる。そのほか、カーソルが赤く光っているときに〝メモ〟の中のアイテムの項目を選ぶことで、その位置に対してアイテムを使用することも可能になっている。

とにかく、移動する途中で気になるものを見つけたら、とりあえず立ち止まってカーソルが赤く変わるか確認しよう。これが、エスパッシ探検の基本だ！

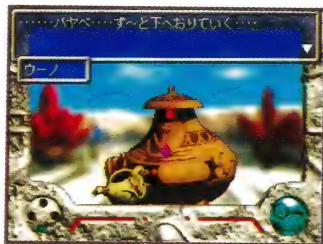
▼アルシラ大陸を歩いている途中で、奇妙な建造物を目撃。試しにカーソルを上に移動させてみると、なんと赤く光った！

▲さっそく◯ボタンを押してみると、台座の部分に文字が書かれているのが見つかった。このようにして、情報をどんどん入手していこう。

話す

土器人には無口なヤツと話好きなヤツがいる!

エスパッシの各地には、この世界の住人である「土器人」が生活している。画面上の土器人にカーソルを合わせると、彼らと会話することが可能だ。

会話の際には、〝メモ〟の中からこちらが質問したい単語を選んで、◯ボタンを押せばOKだ。ところが、じつは土器人には単純な会話しかできない「ドキヅクリ」と、知性を持って会話することができる「ドキツカサ」の2種類が存在しているのだ。

ドキヅクリたちはこちらの質問に対して短い答えしか返してくれないが、ドキツカサたちはいろんな質問に対して丁寧に答えてくれる。新たな情報を入手するたびにドキツカサたちから話を聞いてみれば、さらに詳しい情報が得られるかもしれない！

▲ドキヅクリたちが話す内容は、断片的で分かりにくい。しかし、ときには彼らから重要な情報が得られることもあるので要注意！

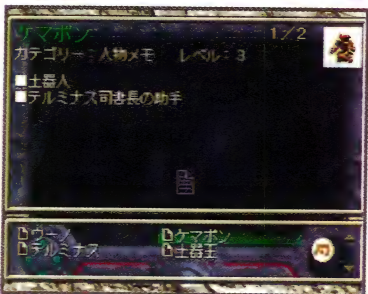
▲ドキツカサたちの話す内容は豊富で、興味深いものが多い。ところが不思議なことには、彼らの言葉の中には奇妙な訛りがあるのだ。

メモをどんどん増やしていこう

各地を調査したり土器人たちと会話することによって、これまで知らなかった新たな事実を発見すると、プレイヤーは〝メモ〟を入手することができる。このメモとはつまり、エスパッシの世界に関する知識の記録のことである。プレイヤーが新たな事実を発見するたびに、メモはどんどんと増え続ける。しかも、新たなメモを入手するだけでなく、すでに発見している内容について新たな情報を得たときには、メモは自動的にレベルアップして入手した内容が追加されていくことになるのだ。

つまり、メモをどんどんと充実させていくことが、エスパッシの世界を理解することにつながるというわけだ。プレイヤーは、通常のAVGでアイテムを入手するのと同じ感覚でこのメモを手に入れていけば、エスパッシの世界の法則と、そこに隠された秘密を発見することができるのだ。

◀セレブロ大陸を歩いていると、これまでに出会ったことのない土器人と遭遇した！　すると……

◀メモの中には、この土器人に関する項目が、新たに追加された。こうしてメモは充実していく！

▲入手したメモは、プレイの途中でいつでも見ることができる。このメモが完成したとき、エスパッシの世界のすべてが明らかになる!!

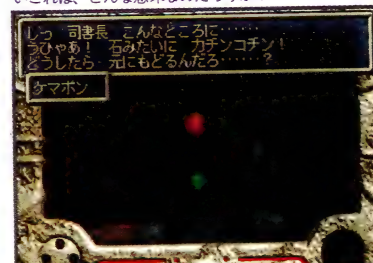
エスパッシの歩き方

その1 セレブロ編

大量の水がまるで海のごとく陸地を覆い
変化に富んだ美しい風景が広がるセレブロ大陸。
この地では上下の二層にわたって庭園が築かれており
そこには数多くの生き物と草花とが生息している。
かつて伝説の「土器王」は、この地に居を構え
彼の残した遺跡は、今もその偉容を誇っている。
このように、豊かな自然と長い歴史に彩られた
セレブロ大陸だが、じつはその地下には
宇宙についてのふしぎな秘密が隠されているのだ！

セレブロ大陸全景

司書室

▲テルミナスが室内に残した謎のメッセージ。いったいこれは、どんな意味なのだろうか？

▲じつは司書長テルミナスは、この司書室のどこかに石化した姿のまま閉じこめられているのだ！

エスパッシの世界を訪れたプレイヤーが、まず最初に足を踏み入れるのがココ。この建物はセレブロ大陸の下層部にある「下の庭園」のほぼ中央に位置している。そのため建物の周囲では、この世界で生きている動植物の興味深い生態を容易に見ることができる。

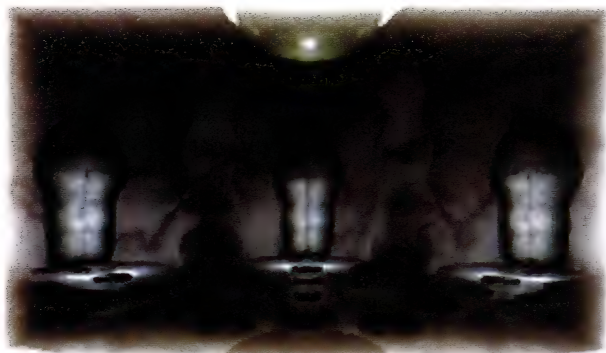
建物の内部に一歩入ると、頼れるガイドであるケマポンが、あなたを暖かく出迎えてくれる。また室内には、あなたのもといた世界とエスパッシとを結ぶ転送壺も存在している。

ここは本来、地下のライブラリーを統括する司書長テルミナスの仕事場なのだが、現在彼は重大な事件に巻き込まれたため、助手のケマポンが職務を代行している。テルミナスはあなたをエスパッシに招待した張本人だけに、事件の行く末が非常に気になるところだ。

◀テルミナス愛用の飛行器械は、地下で発進の瞬間を待っている。

司書室の地下には…

司書室内部にあるエレベータを利用すると、この建物の地下へと降りることができる。じつは地下には、司書長テルミナスが愛用していた飛行器械の格納庫が存在しているのだ！

テルミナスは、この器械を使ってセレブロ大陸とアルシラ大陸の間を往復していたということだ。飛行器械を作動させてアルシラへと渡るためには、何かアイテムが必要らしいのだが……。

ライブラリー

「下の庭園」の一角では、美しい滝が訪れる者の眼を楽しませてくれる。その隣にはエレベータがあり、これを使うとセレブロ大陸の地下深くへと降りることができる。地下には無数のパイプが走るダクトルームがあり、地上とはまったく異なる姿を見せている。そして、ダクトルームを抜けた先に存在している3つの小部屋が、3人の司書たちが働くライブラリーだ。

3人の司書たちはそれぞれ、エスパッシとつながる多元宇宙を管理するという驚くべき仕事を行っている。そのため彼らは、この宇宙とエスパッシの歴史について、ほかの土器人にはない豊富な知識を持っている。エスパッシを訪れたばかりの旅人には、彼らは頼もしい存在となるはずだ。

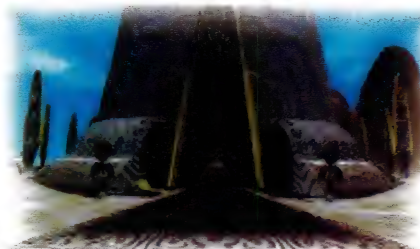
▶左の部屋で働く司書のリテラは、エスパッシに伝わる伝説の知識について詳しく知っている。
◀中央の部屋で働く司書のビブリオは、古代の文字を解読することができる。
▼右の部屋で働く司書のノチカは、エスパッシに住む土器人に関する知識が豊富だ。

宮殿

▶門番のグアルダは、伝説の存在である「土器王」が死を迎えた直後から今までずっと、宮殿の入口で警備を続けている。

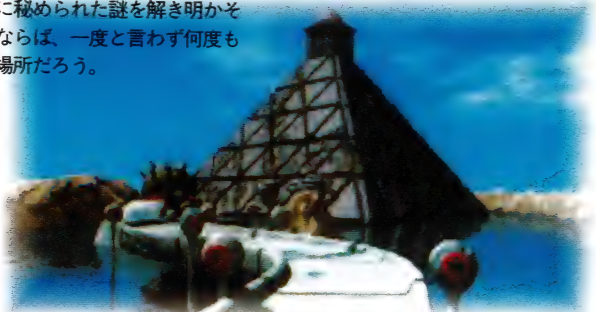
▶何らかの方法を使ってグアルダを説得することができれば、宮殿の内部に足を踏み入れることができるのだろうが……。

ライブラリーの内部にあるエレベータを使うと、「上の庭園」へと上ることができる。ここにはかつて「土器王」が暮らした宮殿が、当時の姿のままで残されている。

宮殿の入口の前には門番のグアルダが立っており、今なお王の帰りを待っている。また、宮殿の正面にある泉の前では、ひとりの詩人が来る日も来る日も詩を歌い続けている。

メモータル

▼数々の謎に満ちた建物であるメモータルの内部は、巨大な壁画に彩られた神秘的な空間となっている。

「下の庭園」の外れにそそり立つ巨大なピラミッド、それがメモータルだ。この建物は宮殿と同じく土器王によって築かれたものだが、いったい何の目的で建てられたかは、今では誰も知らない。

しかし一説によると、メモータルの内部には土器王に関する数多くの秘密や、土器王の所持品が隠されているという。エスパッシに秘められた謎を解き明かそうとする者ならば、一度と言わず何度も訪れるべき場所だろう。

エスパッシ用語の基礎知識 第1回

用語	説明
【エスパッシ】	土器人が暮らす世界。セレブロとアルシラという2つの大陸が浮かんでいる。
【セレブロ】	上下二層に分かれた大陸。地下には、多元宇宙を管理する設備が存在している。
【アルシラ】	巨大な火山が大半を占める大陸。土器人はすべて、この地から誕生する。
【土器人】	土器の身体を持つエスパッシの住人。ドキヅクリとドキツカサの2種類が存在する。
【土器大人】	伝説に登場する、巨大な身体を持つ土器人。不老不死の存在だと言われている。
【土器王】	かつて、すべてを支配したと言われる伝説の土器大人。各地に遺跡が残されている。
【ドキヅクリ】	土器を作り続けて暮らしている土器人。会話はあまり得意ではないらしい。
【ドキツカサ】	重要な仕事の責任者となるために、知性を与えられた特別な土器人。

エスパッシの歩き方

その2 アルシラ編

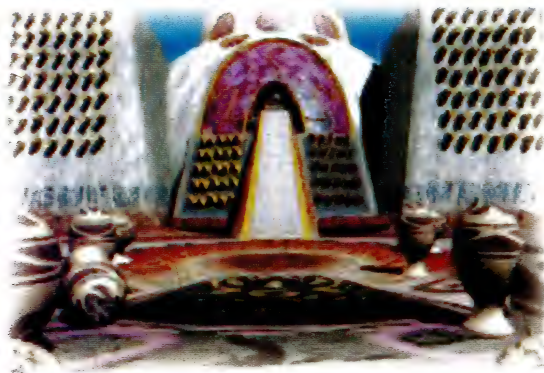
噴煙を上げて活動を続ける巨大な火山が
地上の大半を占めるアルシラ大陸。
美しいセレブロ大陸とは異なり
赤茶けた地面が一面に広がる荒涼とした土地だ。
だが、この大地から土器人は生まれ
多くのドキヅクリがこの地で生活を営んでいる。
旅人にとっては荒野にしかすぎないが
土器人にとっては心休まる故郷。
それがここ、アルシラ大陸なのだ！

アルシラ大陸全景

アルマ寺院

巨大な建物が少ないアルシラ大陸の中で、ひときわその偉容を誇っているのが、アルマ寺院だ。この建物は祭司長のキュラと僧侶たちによって管理されており、ここでは土器人が誕生するための儀式がとり行なわれている。

寺院の内部には、すべての土器人の母と呼ばれる〝アルマ〟が存在しており、アルマが生んだ卵を土器に与えると、土器に生命が宿って土器人となるのだ。また一方、死期を迎えた土器人は寺院の地下にある墓所に運ばれ、そこで一生を終えることになっている。

アルマ寺院の正面には広大な平原が広がり、その中央には祭壇がそそり立っている。そしてここには、祭壇を中心として正三角形を描くように、奇妙な構造物が存在している。

▲アルマ寺院を管理する、祭司長のキュラ。ひときわ高い知性を持つ彼の言動には、高圧的な態度が漂う。

▼祭司長キュラの隣りにあるのが、すべての土器人の母〝アルマ〟だ。神聖なアルマに手を触れたりすれば、キュラの怒りを買うだろう。

▲アルマ寺院の内部に入ってすぐを右に曲がると、地下の墓所に通じる入口が存在している。

墓所

土器人が最後に必ず訪れる場所、それがアルマ寺院の地下にある墓所だ。ここで土器人は昇天し、再び土へと返っていく。死期が近づいた土器人以外は入ることができない、禁断の場所…。

墓所の奥深くには、かつてすべてを支配していたと言われる土器大人、土器王その人の残骸が静かに横たわっている。また、ここでは土器大人の生き残りであるツンバが、静かに暮らしている。

このような神聖な場所だけに、旅人が訪れるにはまず誰かに許可を得る必要があるだろう。

▼土器大人の生き残りである墓守のツンバは、土器王が生きていた時代のことを今もなお記憶している。

ドキヅクリの村

アルシラの大地から生まれ、やがて再びアルシラの大地へと帰っていく土器人たち。セレブロから飛行器械に乗ってやってきた旅人がまず目にするのは、大勢のドキヅクリたちが暮らしている村だ。

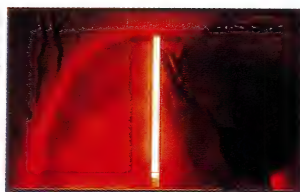
ドキツカサのような高度な知性を持たない彼らのなかには、ドキツカサの下働きをする者もいないわけではない。しかし、大半はこの村で土器作りに生涯を捧げている。彼らの営みは単調だが、平和な安らぎにあふれている。

◀ドキヅクリたちが集まって暮らす、この村をまとめている村長のランバ。

◀村の中では、元気に遊んでいる土器人の子供たちに出会うことも。

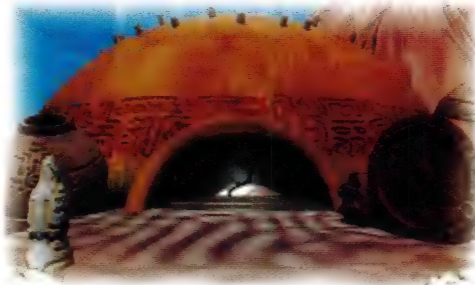
エスパッシのことならぼくにまかせて！

▶べらんめぇ口調で話す、火山炉の主任ホルノ。気性は荒いが、訪問者には親切だ。

火山炉

ここ火山炉は、アルマ寺院の隣で毎日のように白い煙を吹き上げている。ここでは土器工房でドキヅクリたちが作った〝生の土器〟を、高熱で焼き上げて土器を完成させているのだ。

火山炉の主任のホルノの手にかかれば、どんな粘土細工もたちどころに完全な土器へと焼き上げられる。もしも未完成の土器を手に入れることがあれば、必ず彼に渡そう。

謎の石碑

アルシラ平原には、石碑のような奇妙な構造物が３つ、正三角形を描くような形で存在している。これらがいったい何を意味しているのか、解き明かされる日は来るのだろうか？

土器工房

アルシラで暮らすドキヅクリたちは、生涯の大半を土器作りに捧げている。そんな彼らの仕事場となっているのが、この土器工房である。ここで形作られた土器は、次々と火山炉に運ばれ高熱で焼き上げられた後に、土器人の身体やデータ壺として使用されることになる。

大勢のドキヅクリを率いて土器工房の主任を務めるドースは、アルシラ最高の土器作りとして土器人たちの尊敬を集めている。職人根性を発揮して傑作を作り続ける彼だけに、その作業場からはユニークな土器が見つかることも珍しくない。

◀ドースは土器工房の主任を務めている。

エスパッシ用語の基礎知識 第2回

【飛行器械】 土器人が空を飛行するための器械。セレブロとアルシラの間を移動する際に使用。

【データ壺】 多元宇宙ひとつひとつの法則が記録された壺。セレブロの地下で管理されている。

【ウニバル】 プレイヤーである主人公が暮らしている宇宙、つまり私たちの宇宙のことである。

【フロン】 私たちの現実世界で言うところの〝花〟。セレブロの各地で咲いている。

【パヤベ】 私たちの現実世界で言うところの〝鳥〟。といっても、ここでは風船のような姿をしている。

【ペスカ】 私たちの現実世界で言うところの〝魚〟。土器人のカーナがセレブロで釣っている。

【マリポス】 私たちの現実世界で言うところの〝蝶〟。フロンの中から生まれる神秘的な生き物。

電撃がおすすめする!

7大ロケーション

神秘的な光景が数多く広がるエスパッシの世界の中でも、ここではみなさんに、特に目を見張る珍しい場所をご紹介したい。ズラリと並んだ7つの場所は、いずれも単なる静止画ではなくスムーズな動画や特殊効果を駆使して表現された息を呑むような極めつけの名所ばかりだ!

アルシラ

[土器人に生命が宿る瞬間]

アルマ寺院をひんぱんに訪れていると、土器人誕生の儀式に立ち会うという幸運に恵まれることがある。すべての土器人の母〝アルマ〟から生まれた卵が土器の中に収められると同時に、土器人が動き出す様子は、エスパッシの世界で目撃できる神秘的な光景のなかでも、まさに代表的なものと言えるだろう。

[墓所への入口が開く!]

アルマ寺院の地下にある墓所は、死期を迎えた土器人だけが入ることができる神聖な空間だ。特に許しを得て墓所に足を踏み入れる時に、まずあなたの目の前に現れるのは、あなたを地下へと案内する巨大なクモのような土器人(?)である。まるで怪物が出現したかのようなその姿には、きっと驚かされるはずだ。

アルシラ + セレブロ

[空駆ける飛行器械]

司書室にあるエレベータを使うと、地下の格納庫に降りることができる。そこでは司書長テルミナスの飛行器械が、発進の瞬間を今や遅しと待っている。この飛行器械によってアルシラへと渡ることが可能になるが、その際にはコクピットから素晴らしい眺めが堪能できるのだ。しかも、セレブロからアルシラへと向かう時とその逆の場合とでは、それぞれ異なる風景を楽しむことができるというのもうれしい。

セレブロ

[マリポスの誕生]

セレブロにある「下の庭園」では、数多くの大自然の神秘を目撃することができる。フロン(花)の中から飛び出すマリポス(蝶)誕生の姿を始め、いずれの光景をとってもエスパッシの地でしか見られない珍しいものばかり。この地に到着したばかりのあなたを、必ずや存分に楽しませてくれることだろう。

[ペスカを釣るカーナ]

セレブロ下層部を流れる運河では、毎日のようにペスカ釣りを楽しむ土器人カーナの姿を見ることができる。あなたが彼のそばに近づけば、必ずや水中からペスカを釣り上げる様子を見せてくれるだろう。話しかけてもほとんど返事のない無口な彼だが、傍らにある大量のペスカが、彼の腕前を物語っている。

[オツゲイシの託宣]

セレブロにあるメモータルの前のエレベータを降り、その先にある通路を進んでいくと、突き当たりに奇妙な形の石像が立っている。〝オツゲイシ〟と呼ばれるこの像を調べると、いきなり中央から顔が飛び出して言葉を喋るのには驚かされる。しかし驚いてばかりはいられない。その内容に耳を傾けることも必要だろう。

[ノイの望遠鏡]

セレブロ上層部には、空中へと突き出した見晴らしのよい展望台がある。ここにはノイという名前の土器人がおり、彼の望遠鏡からはエスパッシの雄大な光景が楽しめる。望遠鏡の左のレンズを覗けばセレブロの風景を、そして望遠鏡の右のレンズを覗けばアルシラの風景を、一望の下に見渡すことができるのだ。

現地に詳しいスタッフが語る エスパッシ観光事情

さて最後は、エスパッシへの出発を目前に控えた旅行者のみなさんに現地のホットな情報をお伝えしよう。『土器王紀』開発スタッフ自身の口からエスパッシの魅力と、その誕生の秘密が今、明らかにされる！

これまでに誰も見たことのない世界を造りたかった

旅行者（以下…旅）「すいません、私、年末の休暇でエスパッシに旅行しようと思っているんですが、まだ今イチ不安なので、現地の詳しい状況が知りたいんですけど……」

ツアーコンダクター（以下…ツ）「わかりました。それでは、当社の現地スタッフで専門家である小高のほうに、さっそくＦＡＸで問い合わせてみましょう」（注：〝小高〟とは、本作のプロデューサーである『スタジオデュース』の小高忠男氏のことです）（◆）

質問その１…開発中に、これまでのＡＶＧと本作の違いを、どのように意識しましたか？

現地スタッフ（以下…現）「目的達成型ではなく、新しい世界を味わったり知ったりすることを、プレイの中核にしようと思いました」

旅「そういえば、これまでのＡＶＧはストーリー中心で、背景世界を楽しむ余裕って、あんまりなかったような気がします」

質問その２…エスパッシの世界を創る上で、特にこだわった点はどんなことでしょうか？

現「これまでに、誰も見たことのなかった世界を創ること！」

旅「なんだか回答に力がこもってますねぇ」

ツ「やっぱり、エスパッシの世界そのものが『土器王紀』の最大の魅力ですから」（◆）

セレブロで登場するグアルダとルピカのイベントは必見です！

質問その３…エスパッシの世界の中で、現地スタッフの皆さんが特にオススメの場所はどこですか？

現「アルマ寺院と、その地下の墓所です」

旅「アルマ寺院は、アルシラにある巨大な建物のことですよね？」

ツ「はい、そうです。あの建物にはいろいろと秘密が隠されていますから、観光にはうってつけの場所だと思いますよ」

質問その４…土器人の中で、現地スタッフ（◆）の皆さんが特にお気に入りなのは誰ですか？

現「グアルダとツンバ、それから土器グモです」

旅「グアルダは土器王の宮殿の門前に、ツンバは墓所にいるんですよね？」

ツ「そうです。土器グモっていうのは、墓所の入口で出てくる巨大な土器人のことです」

質問その５…ムービーによるイベントの中で「ここは必見！」というものがあれば、ぜひ教えてください。

現「グアルダとルピカが登場する場面です」

旅「ルピカって、セレブロの上の庭園を管理している土器人ですよね。この二人が一緒に登場することなんてあるんですか？」

ツ「さぁ。でも、グアルダにいろいろ聞いてみると、何か教えてくれるかもしれませんよ」

質問その６…土器人の口調がユニークなのには、なにか秘密があるのでしょうか？

現「セリフの言い回しによって、キャラクターの個性を表現したかったからです」

旅「土器人ってみんな、それぞれ異なる方言でしゃべるんですよね」

ツ「ええ。これがまた、その土器人の性格にピッタリで、おかしいんですよ」

従来のゲームとは違った気分でプレイしてほしい

質問その７…本作に登場するネーミングについて、何か由来はあるのですか？

現「現段階では秘密なのですが、ケマポンのネーミングには、特に面白い由来があります」

旅「こう言われると、逆に気になりますねぇ」

ツ「次の機会にもう一度聞いてみましょう」

質問その８…ところで、どうして「土器」なんでしょうか？

現「いくつか理由はありますが、まだ秘密です。ただ、あまりＣＧっぽくないイメージにしたかったというのも、理由のひとつです」

旅「こちらも、かなり気になるコメントですね～」

質問その９…最後に、これからエスパッシに旅立つ旅行者にアドバイスをお願いします。

現「なるべくゆったりとした気持ちで、エスパッシを旅してください。従来のゲームとは違った気分でプレイしてもらえると、ありがたいのですが……」

ツ「これは、せっかく異世界に旅立ったんだから、やっぱり日常を忘れてのんびり楽しんでほしい、っていうことですね」

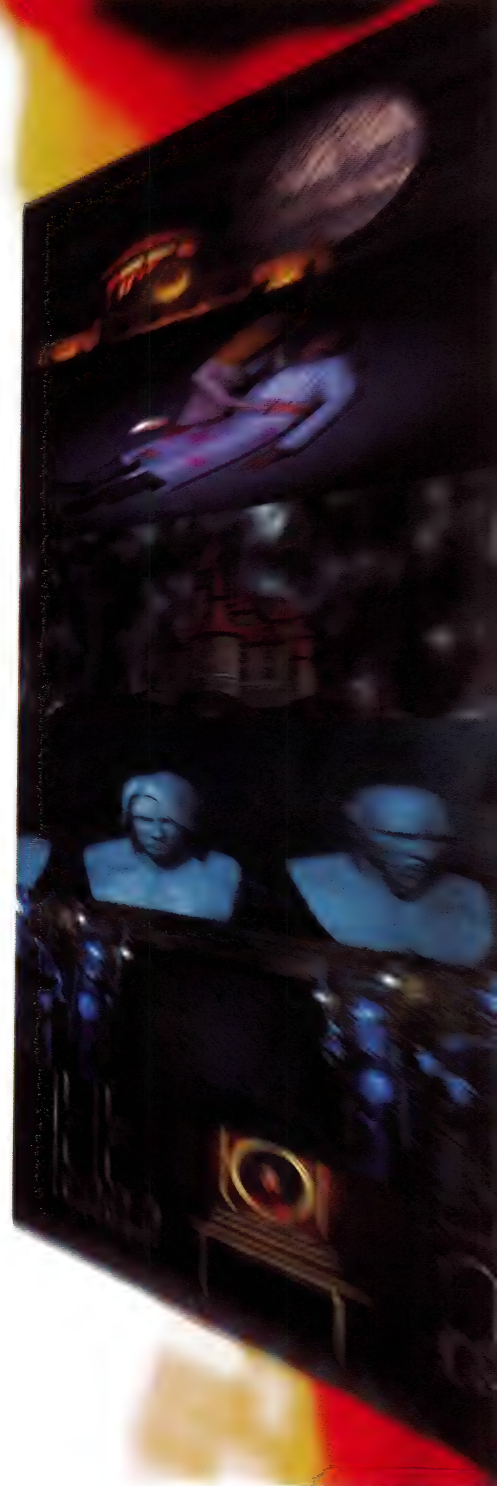
旅「まったく、その通りだと思います」

ツ「どうですか、これであなたの旅の準備はバッチリだと思いますが？」

旅「はい！　これで、私も安心してエスパッシに出発できます」

ツ「最初の出発便は12月の中旬ですから、お乗り遅れのないように！」

▲開発者もお気に入りだという、グアルダとルピカのイベント。いったい二人の関係は……？

▲巨大な火山を背にして、アルシラの大地に立つアルマ寺院。ここは、エスパッシの秘密の根幹を握る重要な場所なのだ。

GRAPHICS

Dの食卓 プレイステーション版

-COMPLETE GRAPHICS-

12月1日発売予定 CD 3 枚組　¥8,800

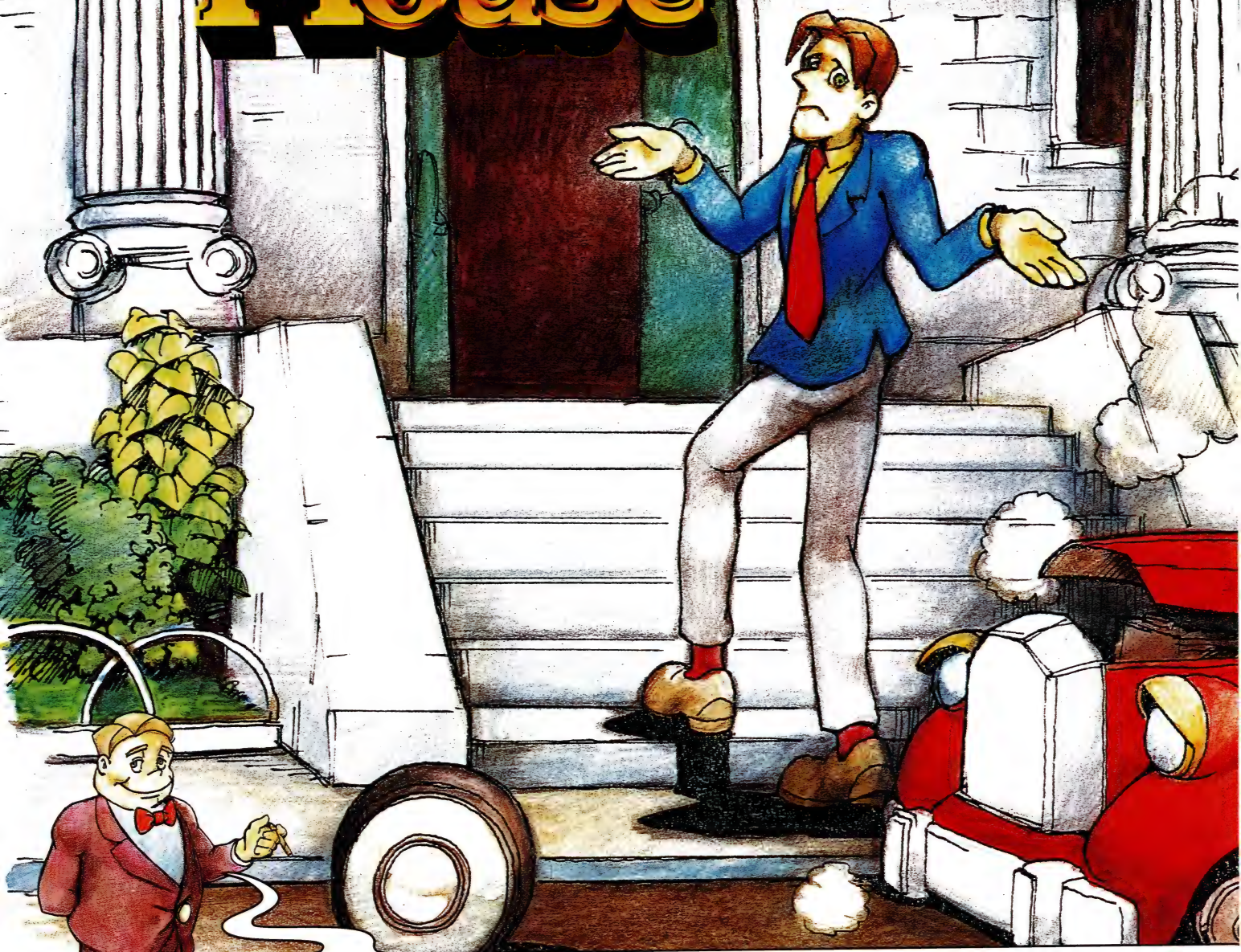
開発元:株式会社ワープ　販売元:株式会社アクレイムジャパン

〒100東京都千代田区有楽町1-6-4千代田ビル9 F　03-3501-7228

W A R P.

Welcome House
ウエルカム ハウス

PlayStation

POLYGON CARTOON

多彩な表現が可能な3Dグラフィックス・ゲーム。ゲームの形式にこだわることなく、3Dグラフィックスの様々な可能性を活かす新ジャンルを、ガストは提案します。アメリカのホームドラマのような明るい面白さをテーマに、現実世界にないポリゴンならではの表現と、マンガ（カートゥーン）との融合で、子供から大人まで誰でも気軽に楽しめる、明るいコミカルなゲーム。それが、**「ポリゴンカートゥーン」**です。

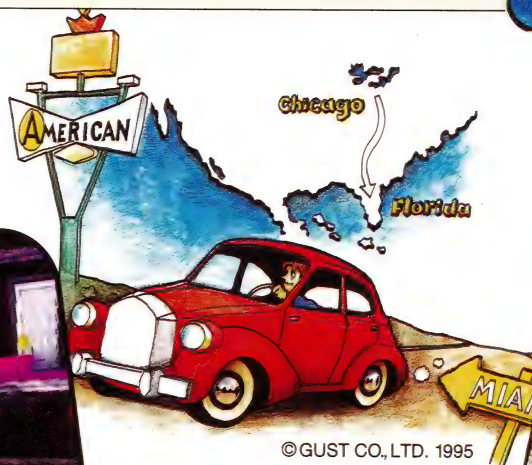
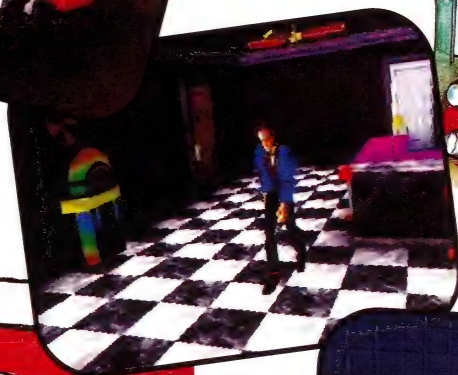
1950年代のアメリカ。
シカゴに住む“自由人”のキートン・パックスマンは
金持ちで物好きのおじさんの招きで
はるばるマイアミまで新築祝いにやってきます。
しかし、やっと屋敷にたどり着いたらいきなり愛車はパー。
屋敷に足を踏み入れたとたん、鉄の扉も勝手に閉まってしまいます。

キートンはおじさんを捜すことになりますが、部屋中にいろいろなトラップがあり、謎解きまでしながら捜し続けなければなりません。屋敷にはおじさんの他にもたくさんの人がいるような気配も。金ぴかな時代だったアメリカを背景に、当時のお茶目なホームドラマをみているようなギャグ満点のポリゴンカートゥーンです。

AMERICAN

Chicago

Florida

MIAMI

※画面写真は開発中のものです。

ポリゴンで楽しむマンガ・・・ポリゴンカートゥーン新登場！

COMING SOON

標準予価：5,800円(税別)
メモリーカード ▶1〜3ブロック使用予定
プレイ人数 ▶1人

★ 開発スタッフ募集！ ★

★募集職種

①プログラマー（C言語のできる方）
②グラフィックデザイナー
③サウンドクリエイター
④ゲームプランナー

★待遇

当社規定により優遇（とくに経験者）。昇給年1回。賞与年2回。各種手当あり。社保完備。完全週休2日制。

★応募方法

希望職種を明記した履歴書（写真貼付）、職務経歴書（②〜④の場合は作品見本も※）を「スタッフ募集係」まで送付してください。募集記事を見た雑誌名も明記してください。応募書類および作品を拝見した後、必ずご連絡いたします。なお、応募の秘密は厳守いたします。

※作品見本の規定：②…A4サイズのイラスト2点以上。③…デモテープ2曲以上（曲の説明、使用機種明記）。あなたの音楽経歴書。④…オリジナルゲームの企画書（A4サイズの用紙）。それぞれ作品には名前を明記してください。

株式会社ガスト
〒380 長野市南石堂町1293 TEL.026-224-7300

冬期ゼミ科目
★エンジェルグラフィティ
★ウィザーズハーモニー
★プリンセスメーカー3
★ノエル

超♥教師冬期ゼミ

わからないことのないように
貴方のための、超特別講座。
知っているといないでは、全
く違う別世界にご案内します。
寒い冬を乗り越える、心暖か
い知識をプレゼント。

イラスト／さいとうつかさ

エンジェルグラフィティ

あなたへのプロフィール

プレゼント当選者発表だ!!

突然だがここで、募集したサインプレゼントの当選者を発表するぞ。お待たせしました！

まずは10月増刊号(電撃PlayStation G)での、声優直筆サインプレゼント当選者の発表から。天野由梨：水野周一さん(広島)、田中忠司さん(奈良)、大嶋隆義さん(岐阜)。小野寺麻理子：花田真一さん(広島)、岡田覚さん(群馬)、湯浅浩さん(東京)。笠原留美：池沢公太郎さん(埼玉)、竹田勝行さん(広島)、舌野勇亮さん(大阪)。篠原恵美：杉山新さん(静岡)、林健吾さん(大阪)、山越悟さん(富山)。富沢美智恵：水沼和博さん(愛媛)、佃幸則さん(三重)、山田浩さん(愛知)。島本須美：片桐裕文さん(千葉)、西村一馬さん(京都)、竹本哲也さん(愛媛)。折笠愛：神波昇さん(東京)、滝由美子さん(栃木)、前田勇さん(愛知)。以上21名の幸せ者の皆さんでした！

そして11月号での、まつもと泉直筆サインプレゼントは、志村圭介さん(埼玉)、近好泰さん(山形)、飯尾邦明さん(愛媛)の３名の方々でした。

ちなみに応募総数は1200通以上。たくさんのご応募ありがとうございました!!

今回はスペシャルプレゼント付きだ!!

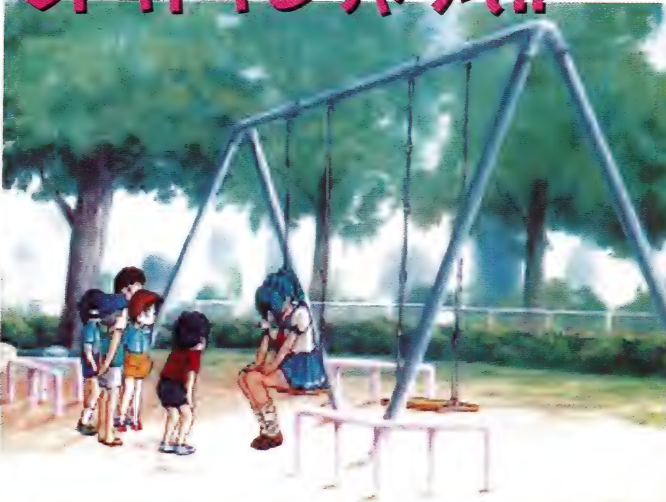
君の青春の"グラフィティ"が描かれる!!

このゲームをプレイするにあたって必要なこと。それは〝いかに女のコの気持ちを掴むか〟ということ。確かにこれはゲームであって、登場する女のコの気持ちというのはプログラムされたものだ。しかしその気持ちは、実際の女のコを参考にして描かれているということに注目してもらいたい。

例えば女のコが落ち込んでいる時に、ふいに抱きしめた場合を想定してみよう。女のコが君に好意を持っているなら、そのまま抱きしめられたままかもしれない。その逆ならば突き放されるだろう。あるいは好意を持っていても「そんな気分じゃない」と拒否されるかも知れない。そのコの今の気持ちを理解しないとダメなのだ。

とにかく女のコの心理描写が詳細に入れ込まれているから、ゲームの中で恋愛をシミュレートできる。ゲームだと思って甘く見ていいかげんにプレイしていると、実際に女のコに嫌われちゃう男になっちゃうかも？　今、本当に恋愛をしたい人や、好きな人がいるけどそのコにどうアプローチしていいか分からない人に超オススメのゲームだぞ。

◀普段は男っぽい麻倉夏実ちゃん。しかし、なにやら照れてる模様。この場面はどんなシチュエーションなんだろう？

♥ドキドキしちゃうぞ!!

◀これはいったい!?　ブランコで泣いているのは島津セリちゃんだ。なんで泣いているんだろう？　これはただ事じゃないぞ。

▲一見なんでもないような画面だけど、登場する女のコ同士が話をしているという珍しいシーンなのだ。主人公のいないところで話す話題ってなんだろう……？

イベントシーンのアニメを極秘入手!!

このゲームのイベントシーンは、アニメーションで展開されると前回紹介したけど、そのアニメ部分が詰め込まれたビデオを極秘入手したぞ。まだそれがどんなシーンかは明かされていないが、きっと君の心を揺さぶるイベントに違いない。詳しい情報が公開されるまで、下の写真を見て期待を膨らませていてほしい。キャライラストだけでは想像できない、微妙な表情がナイスだ。特に、ＳＤキャラの画面は初公開のもの。これがゲームにどう絡んでくるのか楽しみなところだね。

▶天使同士の戦いが起こったか?!どのシーンで見られるのか楽しみだね。それにしても、天使なのに意外と激しい攻撃だ。

魅惑のビジュアル満載!!

天野美鈴

●誕生日：９月４日●星座：乙女座●血液型：ＡＢ型
●身長：163cm●体重：45kg●ＢＷＨ：84-56-85
●趣味：テニス、ピアノ、鈴グッズ集め
●家族構成：父母と３人暮らし

♥ヒロイン・美鈴の気持ちを探れ!!

旧財閥系の令嬢で容姿端麗、頭脳明晰の典型的お嬢様タイプ。こんなコが転校してきたら、端から見ると恥ずかしいほどはしゃぐか、近寄れずに遠くで見ているか、そのどちらかじゃないだろうか。その彼女と運良く知り合いになれたとしたら……？　お嬢様だから近寄りがたいイメージはあるけど、彼女だって悩みを抱える普通の女のコだ。親身になって相談にのってあげれば、きっと君に心を開いてくれるはずだ。

◀犬をかわいがる美鈴ちゃん。今までは、けっこう冷たそうな表情ばかりだったから、こんな笑顔が見れるとホッとするね。

北条弥生

●誕生日：８月５日●星座：獅子座●血液型：Ｂ型
●身長：158cm●体重：44kg●ＢＷＨ：82-57-84
●趣味：ショッピング、ディスコ
●家族構成：母親と２人暮らし

♥弥生の言葉の裏を読め!!

明るく自由奔放、遊び好きでエスケープの常習犯という、ちょっとコギャル系の現代っコ。細かいことは気にしないし、言いたいことはハッキリ言うタイプなので、単純に考えて一番楽に付き合えそうだ。けれど、彼女の軽く見られがちな態度は、実は弱い自分を隠すための隠れ蓑なのだ。昔の彼氏を忘れられないという噂もあるらしい……。そんな彼女を君は振り向かせることができるのだろうか？

◀何か意味ありげな表情の弥生ちゃん。何を話しているかは、ゲームをプレイしてからのお楽しみ。

島津セリ

●誕生日：11月15日●星座：蠍座●血液型：Ｏ型
●身長：160cm●体重：42kg●ＢＷＨ：81-54-83
●趣味：体操、料理
●家族構成：両親と弟の４人家族

♥女のコの心は複雑なのだ!!

オリンピック候補の体操選手。少し突っ張ったような態度で他人を寄せつけない雰囲気があるので、第一印象はさほど良くないかもしれない。でも本当は寂しがり屋なところもあり、子供好きで料理が得意という家庭的な女のコ。ただ、周囲の期待とケガの後遺症からのプレッシャーでナーバスになっているだけなのだ。その素直な内面を引き出してあげられれば、彼女も楽な気持ちで体操に打ち込めるはず。本当の優しさを持って接してあげれば、きっと……。

▲オリンピック候補の体操選手だけあって、みごとなフォームだ。プロポーションだって抜群だぞ。これは練習をしているところかな？

この冬、ハマるゲームはコレ!!

麻倉夏実

●誕生日：５月27日●星座：双子座●血液型：Ａ型
●身長：168cm●体重：45kg●ＢＷＨ：78-56-80
●趣味：音楽（ロック）
●家族構成：父親と２人暮らし

♥幼なじみだから言えない言葉

主人公の隣家に住んでいる幼なじみで、ロックバンドのボーカル＆ドラムをやっている。２階の窓から時々主人公の部屋に入ってきては憎まれ口を叩くという男勝りな性格のコだ。しかし、もちろんその裏には恋する女のコらしい気持ちが見え隠れしていることも忘れちゃいけない。幼なじみという枠を乗り越えて、普段は恥ずかしくて言えないような言葉を口に出せたなら……。彼女もそれを待っているかもしれない。

▲暗闇の中で複雑な表情の夏実ちゃん。バンドを組んでいる夏実ちゃんだから、ここはライブハウスなのかもしれないね。

まなみ・グレース

●誕生日：10月12日●星座：天秤座●血液型：O型
●身長：166cm●体重：48kg●ＢＷＨ：86-58-88
●趣味：演劇、日本文化の鑑賞
●家族構成：父母と兄、妹の５人家族

♥どんなコだって悩んでいるのだ

アメリカ人とのハーフで帰国子女。日本文化に興味があり、馬鹿丁寧な日本語で話したりする。見た目の派手さのわりには、繊細な神経の持ち主だ。芝居が大好きで、将来女優になりたいという夢を持っている。しかし父親は一流の大学に進ませたいと思っており、親子の考え方に隔たりがありそうだ。将来を決める大事な選択を迫られた時、悩む彼女の力になってあげられるだろうか？

◀まなみちゃん、大空に向かってジャンプ！ 彼女は演劇が趣味らしいから、これはレッスン風景なのかな？

★突然のプレゼント企画

まなみ・グレース役を演じる富沢美智恵さんの、直筆サイン入りのポラロイドを１名様に特別プレゼントするぞ。ハガキに住所・氏名・電話番号を明記し、電撃ＰＳ編集部「エングラ①」係まで送ってくれ！ この世に２つとない貴重品を手に入れるチャンスだ!!

超希少!!
富沢さんご推薦!!

エンジェル グラフィティ

あなたへのプロフィール

●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

この冬、注目 WIZAR

育成するキャラが選べたりキャラ同士に相性があったりと、とにかく見所満載の育成SLG。今回は部員勧誘&育成のポイント、さらに今まで未公開だった数々のイベントシーンも一挙に紹介しちゃうぞ。

部員の勧誘は"ヨイショ"が基本！

主人公ルーファス・クローウンがマスターを務める〝ウィザーズアカデミー〟は、いま廃部の危機に立たされている。アカデミーをなんとか来年も存続させるには生徒会が提示した2つの条件をクリアしなくちゃいけないぞ。その条件のひとつが、新学期が始まったら6日以内に部員を5人集めることだ！　というワケで、ゲームが始まったらまずは部員の勧誘だ。学園内を移動して学生（男女合わせて15人。誰に出会うかはランダムだ）に出会ったら、アカデミーに入部させるべく会話を進めていこう。会話のポイントは怒らせないようにすること。相手をほめまくれば喜んで入部してくれるぞ。逆に気に入らない学生に出会ったら、怒らせちゃえば見送ることもできるのだ。

▼怒ったとき、笑ったときと顔の表情がコロコロ変わるぞ。お好みの子をゲットするには、表情をこまめにチェックしながら会話するのがポイントだ。

▲相手を怒らせると、まず断られてしまうぞ。6日の間に集められない場合はランダムで不足人数が補充されるけど、がんばってお好みの子だけを5人勧誘するベシ！

コマンドの実行は3つのポイントに注意してね！

部員が5人集まったら、いよいよ本編の育成パートに突入だ。ゲームの1ターンは7日間。このうち、6日分の予定を各キャラに振り分け、自分を含め6人の部員を成長させていくことになるぞ。だが、困ったことに学生たちはかなり個性豊かでみ～んなワガママ。しっかり勉強させようとコマンドを振り分けてもなかなか上手くいかないのだ。まあそれだけに育て甲斐があって、かなり楽しめるけどね。ここでは育成パートで役立つ3つのポイントや各コマンドなどを紹介しちゃうので、しっかりチェックだ。

▲自分を成長させることも可能。同じ学園の学生になった気分でプレイできるぞ。

ポイント1 キャラ同士の相性は毎週チェック

部員になりうる15人のキャラには、それぞれ相性が設定されている。これを無視してコマンドを実行すると、思い通りに成長してくれないぞ。相性の良いキャラとペアで実行させていこう。

◀ニコニコからプンプンまで、相性はなんと11段階。

▲ステータス画面の左下にも表示されるぞ。相性の良いキャラ同士でコマンドを実行すると、かなりの成果が上げられるのだ。毎週変化するのでこまめにチェックしよう。

ウィザーズハーモニー

●ジャンル／育成SLG●メーカー／アークシステムワークス
●発売日／12月29日●価格／¥4,900
●対応周辺機器／メモリーカード（最大15ブロック）、マウス●多人数プレイ／不可

の育成SLG、発売間近!! みたいな♥

D'S HARMONY

ポイント2 赤い数字を減らすようにコマンドを振り分けよう

数字が赤く表示されているのが不足している学力だ。やはり総合力が重視されるので、学力の低い科目を重点的に振り分けていこう。目標は〝すべての数字が真っ白!〞だ。

◀ステータス画面で部員たちの学力をチェック! 赤い数字が不足している学力だ。コマンドを重点的に振り分けていこう。

▶しかし赤い数字は各生徒の苦手科目。そう簡単には上がらないぞ。相性のいいキャラと一緒に実行させていこう。

ポイント3 日曜日には自分の能力もアップ

6日間のスケジュールをこなし、7日目の日曜日になるとルーファスは寮の自分の部屋でさらに勉強することができるぞ。やはり自分の能力が低いと部員がついてこなくなっちゃうので、しっかり勉強しておこう。また、街へと繰り出すこともできるぞ。街では部員の学生にばったり出会ったり、イベントが発生したりするぞ。勉強もいいけどたまにはね。

◀主人公の日曜日の予定は決まっていないので、自分の部屋で勉強したり街へ出ることもできる。ステータス画面をチェックしてから予定を決めよう。

実行コマンド一覧

コマンド	内容	コマンド	内容
地	地の魔法を勉強するコマンド。おもに〝地〞のパラメーターが上昇。	休養	体調のパラメーターが回復(体力がなくなると行動できなくなる)。
水	水の魔法を勉強するコマンド。おもに〝水〞のパラメーターが上昇。	お出かけ	メンバー全員で街へ出かける。イベントが起こることも…。
火	火の魔法を勉強するコマンド。おもに〝火〞のパラメーターが上昇。	うわさ	その週に街で起きている事件を聞くことができる。
風	風の魔法を勉強するコマンド。おもに〝風〞のパラメーターが上昇。	ステータス	メンバー全員の学力表やプロフィールなどを見ることができる。
魔導書	魔導書を読んで魔法の知識を高める。おもに〝魔知〞が上昇。	相性	キャラクター同士の相性表を見ることができる。
一般教養	道徳心や一般的な教養を学ぶ。おもに〝教養〞が上昇。	システム	オプション画面を呼び出し、データのセーブ、ロードなどを行う。
暗記	呪文や詠唱動作を覚える。おもに〝暗記〞が上昇。	実行	入力した1週間のスケジュールを実行する。

ウィザーズハーモニー

イベント盛りだくさんの

夏祭り&合宿 水着に着替えてエンジョイしよう

白い砂浜と青い海！　部員たち5人と海で過ごす夏期合宿だ。この際、勉強のことは忘れて思いっきり楽しんじゃおうぜ。夏期合宿が終わると、そのまま夏祭りのイベントが始まるぞ。お好みの女の子と花火を見ながらの一夜。女の子たちの意外な一面を見ることができるかも…。

◀夏祭りでは浴衣に着替える彩雲真琴。なかなか似合っていて見とれちゃう！

▲水着に着替えたキュートな女の子と浜辺でデート。気分は最高！　ちなみに男子メンバーもご覧の通り。

▼夏期合宿は、どこに行くか選択できるぞ。浜辺の散歩もいいが、森林浴も捨てがたい。ジャネットを森に誘って…！　お〜っとこの先はナイショ。

一年間のスケジュール♥

下に紹介した基本スケジュール以外にも誕生日や街へ行くことで発生するイベント、さらに突発的に起こるイベントなど盛りだくさん！　キャラによって内容も変化するのだ。

魔導技術検定 1年間に3回ある試験に合格するのだ

アカデミーを来年も存続させるために生徒会から出された2つめの条件が、1年に3回行われる魔導技術検定を高成績でパスすることだ。この検定試験では地、水、火、風の4つの魔法の力が試されるぞ。しっかり勉強していればまったく問題なくクリアできるけど、遊んでばかりいると検定に合格できない場合も…。そうなるとマジでゲームオーバーになってしまうので、勉強は怠らないように！

◀魔導技術検定の時期になると登場する生徒会長。

◀地、水、火、風の4つの魔法力が試される。しっかり勉強していれば心配ないが…。

不合格だと…

▶試験に不合格だと、アカデミーは廃部！　そのままゲームオーバーになってしまうのだ。

この冬、ハマるゲームはコレ!!

麻倉夏実

●誕生日：５月27日●星座：双子座●血液型：Ａ型
●身長：168cm●体重：45kg●ＢＷＨ：78-56-80
●趣味：音楽（ロック）
●家族構成：父親と２人暮らし

❤幼なじみだから言えない言葉

主人公の隣家に住んでいる幼なじみで、ロックバンドのボーカル＆ドラムをやっている。２階の窓から時々主人公の部屋に入ってきては憎まれ口を叩くという男勝りな性格のコだ。しかし、もちろんその裏には恋する女のコらしい気持ちが見え隠れしていることも忘れちゃいけない。幼なじみという枠を乗り越えて、普段は恥ずかしくて言えないような言葉を口に出せたなら……。彼女もそれを待っているかもしれない。

▲暗闇の中で複雑な表情の夏実ちゃん。バンドを組んでいる夏実ちゃんだから、ここはライブハウスなのかもしれないね。

まなみ・グレース

●誕生日：10月12日●星座：天秤座●血液型：Ｏ型
●身長：166cm●体重：48kg●ＢＷＨ：86-58-88
●趣味：演劇、日本文化の鑑賞
●家族構成：父母と兄、妹の５人家族

❤どんなコだって悩んでいるのだ

アメリカ人とのハーフで帰国子女。日本文化に興味があり、馬鹿丁寧な日本語で話したりする。見た目の派手さのわりには、繊細な神経の持ち主だ。芝居が大好きで、将来女優になりたいという夢を持っている。しかし父親は一流の大学に進ませたいと思っており、親子の考え方に隔たりがありそうだ。将来を決める大事な選択を迫られた時、悩む彼女の力になってあげられるだろうか？

◀まなみちゃん、大空に向かってジャンプ！　彼女は演劇が趣味らしいから、これはレッスン風景なのかな？

★突然のプレゼント企画

まなみ・グレース役を演じる富沢美智恵さんの、直筆サイン入りのポラロイドを１名様に特別プレゼントするぞ。ハガキに住所・氏名・電話番号を明記し、電撃ＰＳ編集部「エングラ①」係まで送ってくれ！　この世に２つとない貴重品を手に入れるチャンスだ!!

超希少!!

富沢さんご推薦!!

エンジェル グラフィティ

あなたへのプロフィール

●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

この冬、注目 WIZAR

育成するキャラが選べたりキャラ同士に相性があったりと、とにかく見所満載の育成SLG。今回は部員勧誘&育成のポイント、さらに今まで未公開だった数々のイベントシーンも一挙に紹介しちゃうぞ。

部員の勧誘は"ヨイショ"が基本！

主人公ルーファス・クローウンがマスターを務める〝ウィザーズアカデミー〟は、いま廃部の危機に立たされている。アカデミーをなんとか来年も存続させるには生徒会が提示した２つの条件をクリアしなくちゃいけないぞ。その条件のひとつが、新学期が始まったら６日以内に部員を５人集めることだ！　というワケで、ゲームが始まったらまずは部員の勧誘だ。学園内を移動して学生（男女合わせて15人。誰に出会うかはランダムだ）に出会ったら、アカデミーに入部させるべく会話を進めていこう。会話のポイントは怒らせないようにすること。相手をほめまくれば喜んで入部してくれるぞ。逆に気に入らない学生に出会ったら、怒らせちゃえば見送ることもできるのだ。

▲相手を怒らせると、まず断られてしまうぞ。６日の間に集められない場合はランダムで不足人数が補充されるけど、がんばってお好みの子だけを５人勧誘するベシ！

▼怒ったとき、笑ったときと顔の表情がコロコロ変わるぞ。お好みの子をゲットするには、表情をこまめにチェックしながら会話するのがポイントだ。

コマンドの実行は３つのポイントに注意してね！

部員が５人集まったら、いよいよ本編の育成パートに突入だ。ゲームの１ターンは７日間。このうち、６日分の予定を各キャラに振り分け、自分を含め６人の部員を成長させていくことになるぞ。だが、困ったことに学生たちはかなり個性豊かでみ〜んなワガママ。しっかり勉強させようとコマンドを振り分けてもなかなか上手くいかないのだ。まあそれだけに育て甲斐があって、かなり楽しめるけどね。ここでは育成パートで役立つ３つのポイントや各コマンドなどを紹介しちゃうので、しっかりチェックだ。

▲自分を成長させることも可能。同じ学園の学生になった気分でプレイできるぞ。

ポイント1 キャラ同士の相性は毎週チェック

部員になりうる15人のキャラには、それぞれ相性が設定されている。これを無視してコマンドを実行すると、思い通りに成長してくれないぞ。相性の良いキャラとペアで実行させていこう。

◀ニコニコからプンプンまで、相性はなんと11段階。

▲ステータス画面の左下にも表示されるぞ。相性の良いキャラ同士でコマンドを実行すると、かなりの成果が上げられるのだ。毎週変化するのでこまめにチェックしよう。

ウィザーズハーモニー

●ジャンル／育成SLG●メーカー／アークシステムワークス
●発売日／12月29日●価格／¥4,900
●対応周辺機器／メモリーカード（最大15ブロック）、マウス●多人数プレイ／不可

の育成SLG、発売間近!! みたいな♥

D'S HARMONY

ポイント2 赤い数字を減らすようにコマンドを振り分けよう

数字が赤く表示されているのが不足している学力だ。やはり総合力が重視されるので、学力の低い科目を重点的に振り分けていこう。目標は〝すべての数字が真っ白！〟だ。

◀ステータス画面で部員たちの学力をチェック！赤い数字が不足している学力だ。コマンドを重点的に振り分けていこう。

▶しかし赤い数字は各生徒の苦手科目。そう簡単には上がらないぞ。相性のいいキャラと一緒に実行させていこう。

ポイント3 日曜日には自分の能力もアップ

6日間のスケジュールをこなし、7日目の日曜日になるとルーファスは寮の自分の部屋でさらに勉強することができるぞ。やはり自分の能力が低いと部員がついてこなくなっちゃうので、しっかり勉強しておこう。また、街へと繰り出すこともできるぞ。街では部員の学生にばったり出会ったり、イベントが発生したりするぞ。勉強もいいけどたまにはね。

◀主人公の日曜日の予定は決まっていないので、自分の部屋で勉強したり街へ出ることもできる。ステータス画面をチェックしてから予定を決めよう。

実行コマンド一覧

コマンド	説明	コマンド	説明
地	地の魔法を勉強するコマンド。おもに〝地〟のパラメーターが上昇。	休養	体調のパラメーターが回復（体力がなくなると行動できなくなる）。
水	水の魔法を勉強するコマンド。おもに〝水〟のパラメーターが上昇。	お出かけ	メンバー全員で街へ出かける。イベントが起こることも…。
火	火の魔法を勉強するコマンド。おもに〝火〟のパラメーターが上昇。	うわさ	その週に街で起きている事件を聞くことができる。
風	風の魔法を勉強するコマンド。おもに〝風〟のパラメーターが上昇。	ステータス	メンバー全員の学力表やプロフィールなどを見ることができる。
魔導書	魔導書を読んで魔法の知識を高める。おもに〝魔知〟が上昇。	相性	キャラクター同士の相性表を見ることができる。
一般教養	道徳心や一般的な教養を学ぶ。おもに〝教養〟が上昇。	システム	オプション画面を呼び出し、データのセーブ、ロードなどを行う。
暗記	呪文や詠唱動作を覚える。おもに〝暗記〟が上昇。	実行	入力した1週間のスケジュールを実行する。

イベント盛りだくさんの

夏祭り＆合宿　水着に着替えてエンジョイしよう

白い砂浜と青い海！　部員たち５人と海で過ごす夏期合宿だ。この際、勉強のことは忘れて思いっきり楽しんじゃおうぜ。夏期合宿が終わると、そのまま夏祭りのイベントが始まるぞ。お好みの女の子と花火を見ながらの一夜。女の子たちの意外な一面を見ることができるかも…。

◀夏祭りでは浴衣に着替える彩霞真琴。なかなか似合っていて見とれちゃう！

▼夏期合宿は、どこに行くか選択できるぞ。浜辺の散歩もいいが、森林浴も捨てがたい。ジャネットを森に誘って…！　お〜っとこの先はナイショ。

▲水着に着替えたキュートな女の子と浜辺でデート。気分は最高！　ちなみに男子メンバーもご覧の通り。

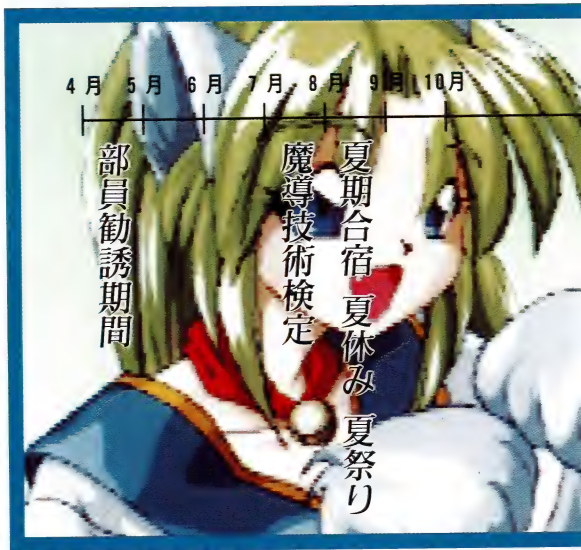
一年間のスケジュール♥

下に紹介した基本スケジュール以外にも誕生日や街へ行くことで発生するイベント、さらに突発的に起こるイベントなど盛りだくさん！　キャラによって内容も変化するのだ。

4月　5月　6月　7月　8月　9月　10月

部員勧誘期間
魔導技術検定
夏期合宿　夏休み　夏祭り

魔導技術検定　1年間に3回ある試験に合格するのだ

わたくしが生徒会長です

アカデミーを来年も存続させるために生徒会から出された２つめの条件が、１年に３回行われる魔導技術検定を高成績でパスすることだ。この検定試験では地、水、火、風の４つの魔法の力が試されるぞ。しっかり勉強していればまったく問題なくクリアできるけど、遊んでばかりいると検定に合格できない場合も…。そうなるとマジでゲームオーバーになってしまうので、勉強は怠らないように！

◀地、水、火、風の４つの魔法力が試される。しっかり勉強していれば心配ないが…。

◀魔導技術検定の時期になると登場する生徒会長。

不合格だと…

▶試験に不合格だと、アカデミーは廃部！　そのままゲームオーバーになってしまうのだ。

1年間!その結末は

1年間に発生するイベントはほんとに様々。季節モノから学園内を舞台にした突発的なものまでい〜っぱい用意されているのだ。今回はその中からほんの一部のイベントを紹介するぞ。

冬祭り＆合宿

寒い冬でも寄りそう2人はアツアツ!!

冬期合宿の舞台はスキー場だ。やはり部員の5人と過ごすことになるぞ。今度はスキーウェアに着がえた女の子と遊びまくっちゃおう。合宿を終えると雪祭りが始まるぞ。キャラごとに違うイベントをこなし、自分との相性をアップさせよう。

▲ルーファスの幼なじみのシンシアは、人間社会で育ったハーフキャット族の少女。ルーファスのことを〝お兄ちゃん〟と呼んで慕っているぞ。子供のような性格なので、スキー場では一緒に遊んであげるだけで喜んでくれるのだ。いちばん仲良くなれそう。

▶美形キャラのアリシアが参加する雪祭りのイベントといえば…。

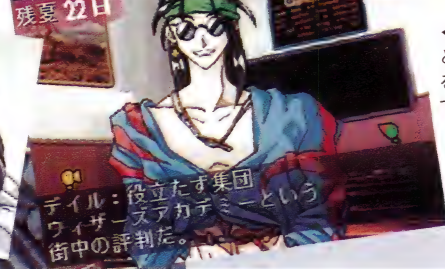
◀もちろん男子とも遊べるぞ。でも〝よろこびそうなこと〟ってなんだろう?

突発イベント

アカデミーの先輩デイル・マースには要注意!?

突発イベントは、おもに1週間のスケジュールを実行している最中に発生するぞ。その大半が、すでに学園を卒業しているにも関わらず、ちょくちょくアカデミーに遊びにくるOB、デイル・マースが持ってくるのだ。どんな事件が発生するのかは乞うご期待！　また、スケジュールの実行中には誕生日のイベントも発生するぞ。なにかプレゼントすればキャラとの相性がアップ！

お誕生日おめでとう!

▲シンシアにマタタビをプレゼントすると!?　おおっとネコにマタタビはイケマセンよ。

◀▼いわばトラブルメーカーといった感じのデイル先輩。いろいろな事件を起こしてくれるぞ。解決できればアカデミーの評判が良くなるのだが…。

◀解決できないと評判が悪くなる。事件を持ってきた本人は、あまり気にしてないみたい。

春

夏

次々と新情報が発表され、ファンの期待もますます膨らんできた『プリメ3』。今回は、11歳のバカンスシーンに加え、新キャラやシステム面の最新情報など盛りだくさんでお届けするぞ!!

プリンセスメーカー3

新しい画面写真が入手できたから、今回はその写真を徹底的に分析してみるのです!!

◀メタル調なウインドウ画面が超イカス!! ウインドウ配置も見やすくてイイ感じだね。

▲これが今回新たに発表されたメイン画面。6つのメインコマンドが表示されている。

システムの流れが一部判明!

『3』では、オープニング→娘と父親のデータ入力→メイン画面といった流れでゲームがスタートする。メイン画面の娘は、クォータービューのチビキャラと立ち姿の大きなキャラ画面で美しく構成され、見た目もグッド!! また、コマンドの流れは、ウインドウ内のメインコマンドを選択することによって、さらに新しいウインドウの選択肢が現れるようになっているぞ。

▲学校での授業風景。クォータービューで表示された生徒のチビキャラ達が超〜かわいい!!

学校の先生クールボゥ

学校は知力をアップするために行くワケだが、それだけじゃない! 学力テストや親友をつくったりと、学校生活にちなんださまざまな楽しいイベントが用意されているぞ。

原画/赤井孝美

秋

ファンにはちょっぴり悲しいお知らせ。シリーズで定番とされていた武者修行や収穫祭がなくなることが明らかになった。しかし、代わりに料理教室や音楽教室、断食道場や学校などの新しいお勉強？　が増えたぞ。とくに注目したいのが学校！恋愛やテストなど多くのイベントが盛りだくさんだ。

冬

半分大人子供の13歳!

夏服　冬服

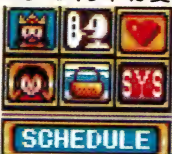
やったぜ!!

着せ替えシステム健在!

『3』でも健在な着替えコマンド！　夏服・冬服はもちろん、今回もかわいい洋服や色っぽい洋服など、いろいろ用意されていそうだ。どんな洋服が登場するか今から楽しみ。

◀かわいいと定評のパジャマ姿。着替えることもできるのかな？

アイコンが文字に

今までは、小さなグラフィックで表示されていたアイコンコマンドが変更され、かわいいフォントを使用した大きな文字になり、とっても見やすくなっている。

▲これが前作のアイコン。ちょっと見づらい？

プリンセスメーカー 3

●ジャンル／育成SLG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

▶今まで公開したグラフィックと見比べると、太股や首に色っぽさが感じられるネ♡。

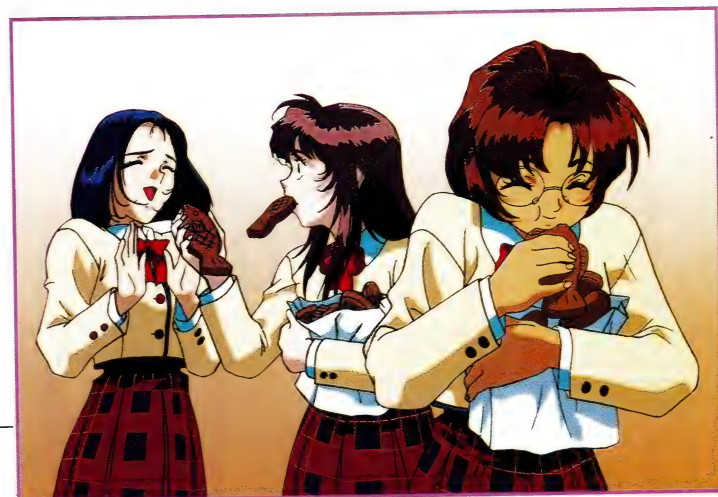
続報に期待せよ!

※画面写真は開発中のものです

デジタルでありながらデジタルでない、そんな女の子たちとのふれあいを描いたプレイステーションソフト・『Noёl』。登場が待ち遠しいこのソフトの最新情報を今月も紹介!! 新着のメールビジュアルを中心に作品の魅力に迫る!!

●ノエル●

Noël

パイオニアLDCの気になるソフト"Noël"、最新情報を独占スクープ!!

Noël

ノエル

●ジャンル／ETC●メーカー／パイオニアLDC
●発売日／'96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／マウス●多人数プレイ／不可

メールビジュアル初公開!! &3人のCV(キャラクターボイス)決定!!

左ページのセル画は、『Ｎｏëｌ』のメールビジュアルに使用されるもの。メールとはゲームのプレイ中に、代歩たちからプレイヤーに送られてくる、いわゆるビデオレター。セル画はそれぞれ体育祭の模様と文化祭での一場面（代歩のアップだけは描きおろしのオリジナル）で、ゲームをプレイしていると折にふれて、こんなビジュアルをムービーで見ることができるのだ。

さらに気になる３人の声優がついに決定した!! 清水代歩役の桜井智さんを始め岩男潤子さん、飯塚雅弓さんら若手の人気声優が声を担当するので、彼女たちに会える春まで、お楽しみに!!

Junko iwao as 佐野倉 恵壬

岩男潤子

陸上部所属のスポーツウーマン・恵壬。３人の中でも、人見知りのする、優しげな、もっとも女の子らしい女の子。バイトで電子ピアノのデモンストレーションをしている。演じるのは、人気急上昇中の岩男潤子さん（代表作は『マクロス７』サリー・Ｓ・フォード役、『新世紀エヴァンゲリオン』洞木ヒカリ役など）。

Mayumi iizuka as 岡野 由香

飯塚雅弓

由香はバスケ部でレギュラーになりつつも、学校のハッカー集団の巣窟・科学部に所属するバリバリの理系ウーマン。趣味がこうじてゲーセンでバイトしている。演じるのは、ニューフェイスのプリティボイス・飯塚雅弓さん（代表作は『おもひでぽろぽろ』ツネ子役、『ユンカース・カム・ヒア』和子役など）。

Tomo sakurai as 清水 代歩

桜井智

うつり気で甘えん坊、おしゃべりで活動的な代歩は典型的な女子高生で、恋愛の話題に興味しんしん。ただいまファミレスでバイトしている。演じるのは、人気爆発中の桜井智さん（代表作は『マクロス７』ミレーヌ・ジーナス役、『赤ずきんチャチャ』マリン役、『神秘の世界エルハザード』シェーラ・シェーラ役など）。

【Noël】気になるCheck Point

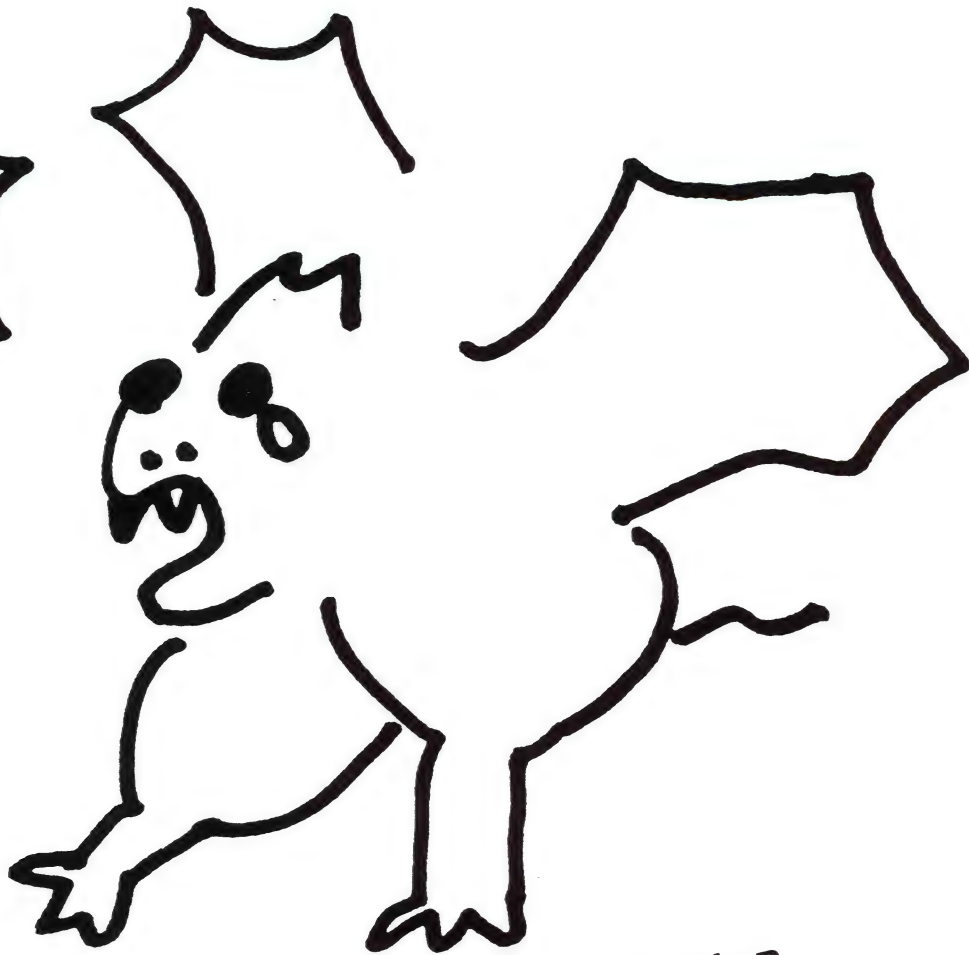
いわゆる女の子ゲームのコアとなる部分を凝縮しているのが、この『Ｎｏëｌ』だ。女の子とコミュニケートし、リアクションが返ってくる、そんなオイシイ部分で構成し、かつキャラクターが現実に存在するかのように見せるために工夫されているのだ。プレイヤーの選択（というよりは言葉）に返される彼女たちの個性こそが『Ｎｏëｌ』の魅力なのかもしれない。

◀存在感のある一人の個性としてＰＳの中に確かに在る彼女。そんな彼女とのふれあいが心の琴線を刺激してくれる。

ノエル

PlayStation™

PS(プレイステーション)1周年記念RPG。

「ビヨンド ザ ビヨンド」

PlayStation

〈プレイステーション・コンボイが来る！〉
12月3日 プレイステーションが…
キミの街にやってくる！
くわしくは「プレイステーション・コンボイ事務局」
03-5458-3531まで。

ビョビョ
RPG
プレイステーション
PS

Beyond the Beyond

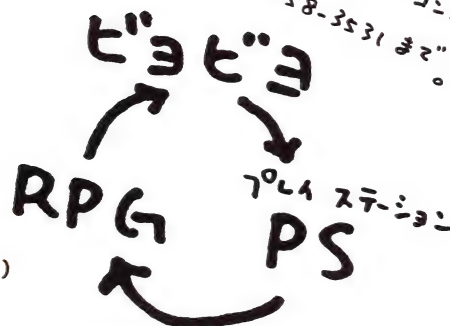
絶賛発売中。

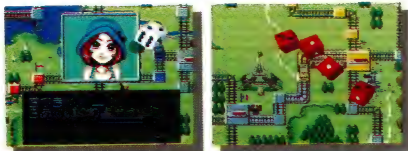
標準価格 5,800円（税別）
SCPS-10014

●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

ATLUS

PlayStation

線路を買い占めろ！ヨーロッパの鉄道王を目指して、いくぜ億万長者!!

- マップはファミコン版のヨーロッパ・クラシック版を忠実に再現したもののほか、現代ヨーロッパ版や日本版も追加。出身地の駅や線路に力を入れるのも楽しいものです。
- 参加できるプレイヤーは1人～4人まで。
- 線路や駅ビルを買い占めるもよし。競馬で儲けるもよし。作戦を立てて相手を破産に追い込むもよし。さあ！鉄道王を目指して、いくぜ億万長者!!

12月中旬発売予定

鉄道王'96 [いくぜ億万長者!!]

テーブルゲーム（1～4人用）マルチタップ対応　予価5,800円（税別）

ゲームセンターで一世風靡した、彩京の縦スクロール・シューティングゲーム「ガンバード」がプレイステーションで今よみがえる！

GUNBIRD ガンバード

20世紀初頭のヨーロッパで繰り広げられる飛行家たちの奇想天外な大冒険物語！　キャラデザインに中村博文氏を起用！
アニメ・映画等で活躍中の声優陣によるデモ画面は圧巻!!
ストーリモードのほか、コンシューマオリジナルモードや、ユーザー参加によるギャラリーモードを仕様追加!!

12月中旬発売予定

縦スクロール・シューティングゲーム（1～2人用）
予価5,800円（税別）
セガサターン版も同時発売!!

数ある格闘ゲームの中でも異彩を放ち続ける「豪血寺一族2」!!業務用最新作「豪血寺外伝最強伝説」をちょっとだけ移植!!

好評発売中

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説

対戦格闘アクションゲーム（1～2人用）
価格5,800円（税別）

■スタッフ募集中！　（職種）1.ゲームデザイナー（企画）　2.プログラマー　3.キャラクターデザイナー　4.店舗スタッフ
※経験2年以上の方。詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。　総務課　☎03(3235)7801

アトラス・テレフォンサービス　03-5261-2356（毎週月曜・水曜日の15:00～18:00祝日除く）

※画面は開発中のものです。

株式会社アトラス　〒162　東京都新宿区津久戸町3-12

PlayStation

まったくあたらしい
アドヴェンチャー体験をきみに。

メタモル・パニック DOKI DOKI 妖魔バスターズ!!

★モンスターとの戦闘、成長するキャラクターというRPGの面白さがアドヴェンチャーゲームに加わった!! 全編にちりばめられた美しいビジュアルシーンと一流声優陣による迫真の演技が光る！
キミはこの変身パニックをどう切り抜ける!?

12月22日発売 標準価格 5,800円（税別）SLPS00039

INFORMATION

❶カレンダー&ポスタープレゼント

ゲームに入っているアンケートハガキにお答えいただいた方の中から抽選で100名の方に「メタモル・パニックDOKI DOKI妖魔バスターズ!!」オリジナルカレンダー&ポスターをプレゼント！お店では手に入らないアイテムをこのチャンスに手に入れよう!!締め切りは1996年1月31日消印有効。

❷「あすか120%SPECIAL」発売決定

パソコン版対戦格闘ゲームとして旋風を巻きおこした、あの「あすか120%」がプレイステーションへの移植決定!!更にグレードアップした"乱女"の美少女達にまた会える!!
1996年2月発売予定。

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号
Family Soft

PlayStation

受けてみよ、
光と闇の挑戦状。

BATTLE ARENA TOSHINDEN

闘神伝2™

12月29日発売予定

5,800円(税別)
価格は希望小売価格です。

衝撃の前作から一年。あの強豪たちが、
ふたたびパワーアップして帰ってきた。
新たな強敵の出現に加えて、
リアルな光と影の演出。
そして闘いをさらに熱くする
「オーバードライブゲージ」など、
システムも増強。もう、この激しい闘いを、
誰も止めることはできない。――

激キャラ情報

ゲーム・オープニングでは、何とメイン・キャラクターの実写映像をフューチャーリング。エリス役で元東京パフォーマンスドールの東亜佐美サン、エイジ役でVシネマなどで活躍の松永博史サンが出演。彼らのアクションに注目だ。

「闘神伝2」"エリス"イメージ曲
LET'S TRY
東 亜佐美
EPIC・ソニーレコード
1995/12/1発売

「闘神伝」ラジオドラマスタート! 12/4から「アニマガバラテイ」にて。
文化放送 毎金曜/26:00～ 東海ラジオ 毎木曜/22:00～ KBS京都 毎月曜/24:00～

TAKARA

株式会社 タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16 タカラの商品はおもちゃ券で。

格闘無敵

あすか120%

アドヴァンストV.G.

ストリートファイターZERO

闘神伝2

我、格闘界に敵無し!

電撃バトルマスター宣言

発売日まで１カ月を切り、期待と興奮でますます盛り上がってきた『闘神伝２』。今回は、実際にプレイしてみてわかったシステムと、登場キャラクター11人をまとめて大紹介! 新技の画面写真と必殺技のコマンドも合わせて教えちゃうぞ。こりゃ〜見逃せない!!

闘神伝2 BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

今回新たに判明した情報を徹底分析!

勝ちポーズ・セリフは各キャラ4パターン

アーケード版の最新情報

今回の『2』はアーケードで先行発売されているから、もうゲーセンで見かけた人もいるんじゃないかな。基本的にアーケード版はＰＳ版と同じ仕様になっているから、ＰＳ版の発売前にプレイしてその手応えを味わっておくといいぞ。特にソフィアの後ずさり（しゃがみ移動）は、ぜひ見てもらいたい！ これだけでも、ＰＳ版が欲しくなっちゃうほどの魅惑的なアクションだ!!

▶キャラ選択画面の"?"マークに合わせると、ルーレットでキャラが決まる。

「2」のシステムはコレ!!

『2』の詳しいシステムが判明したので、紹介しよう。まず操作系では、前作同様4つの攻撃ボタンと手前と奥へ側転する2つのボタン、あとボタン1つで必殺技が出せるスペシャルボタンを使用する。攻撃には通常技と必殺技（秘伝必殺技含む）の他に、今回新たに加わったダッシュ攻撃とダウン攻撃（下の3を参照）、背面攻撃にたぶんオーバードライブ技（下の2を参照）などがある。ダッシュ攻撃は前ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことで、ボタンに対応した弱強のキック、あるいは武器による攻撃をすることができる。背面攻撃は、敵に背後を取られたときに振り向いて攻撃ができるんだ。中には、振り向かずにそのままの体勢から攻撃できる方法も。

また、特殊なアクションパターンに、キャラが斜め前方に跳び込みながら敵の攻撃をかわしつつ移動する〝跳び込み側転〟と、ダッシュから身体を横方向へずらして攻撃をかわす〝ダッシュかわし〟の2種類が新しく加わっている。ハデなアクションパターンが増え、より戦略的になったのだ。

PS版オリジナルオープニングはとんでもないっ

PS版には、アーケード版にはないオープニングビジュアルが収録される。これがまたかっこよくて、実写のエリス、ソフィア、エイジとCGによるキャラクターがうまく融合されていて、ノリのいいBGMに合わせてガンガン動きまくるんだ。エリス役の東 亜佐美さんは、東京パフォーマンスドール出身。12月には、『闘神伝2』イメージソングCDの発売が決定しているぞ。CMでも流れるから聞いてみてね！

◀▼左がエリスで下がエイジの実写版。ちなみにソフィアは、ナイスバディの外国人の美人お姉さまなのだ。

1 全キャラに挑発ポーズがついた

戦闘中にセレクトボタンを押すと、キャラクターが挑発ポーズをするんだ。前作では特定のキャラクターのみだったが、今回は全キャラについているから試してみよう。個性的な挑発ばかりだから、見ているだけでも楽しくなっちゃうのだ。バシッとかっこいい必殺技が決まった後や、待ちプレイをする相手に対して挑発するといいかも。思わず戦いを忘れて、挑発合戦なんてことにも？　また、挑発中のモーションはキャンセルすることができるから、挑発にのって敵が攻撃してきたところを迎え撃つなんてのも作戦に使えるぞ。これも駆け引きの1つになって、対戦が盛り上がることウケ合いだ。

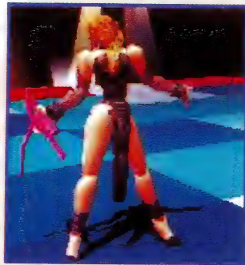
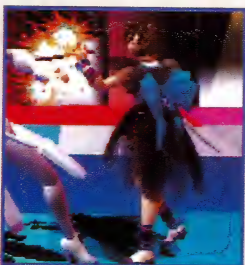
▶やってらんないわ～って感じの、ソフィアの挑発ポーズだ。

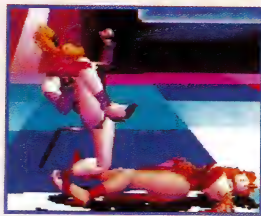
▶挑発って、一度凝り出すとクセになっちゃうんだよね。

2 オーバードライブに秘密が…!?

▼オーバードライブゲージは、敵を攻撃したときや敵の攻撃をガード、あるいは喰らってしまったときに貯まる？　敵に攻撃を当てた方がゲージの溜まりが早そうだから、ガンガン攻めよう。

前作の秘伝必殺技に加えて、今回追加される究極奥技のオーバードライブ技。この技も秘伝必殺技のように特定の条件で出すことができ、敵に与えるダメージも大きいはずだ。従来の格闘ゲームのパターンから見て、ゲージが貯まった状態になると出せるハズ。しかも、ゲージを貯めさせることを考えると、何らかのコマンドが必要になるはず。1発ボタンで出すことができれば、初心者の人でもハデな必殺技が出せてうれしいんだけど…。

オーバードライブゲージ

3 ダウン攻撃は2種類

今回、新たな攻撃手段としてダウン攻撃が追加された。これは、倒れた敵に対して追い討ち攻撃をすることができるシステム。そのダウン攻撃は2種類。離れた間合いで敵がダウンしたときは、ジャンプして踏みつける遠距離ダウン攻撃が有効。この場合、ジャンプしてから敵を攻撃するまでに多少時間がかかるため、敵が起き上がってしまうことがある。もう1つは、近距離ダウン攻撃で、足元に倒れている敵をその場で踏みつける（各キャラによってアクションが変化）こと。これは遠距離ダウン攻撃と異なり、攻撃するまでのタイムラグが少ないため、敵にかわされる確率はほとんどない。中距離の場合はダッシュで近づいて、近距離ダウン攻撃をするといいぞ。マメにダメージを与えろ!!

▲あと1撃で倒せるというときに使えるダウン攻撃。ダメージ自体は少ないものの、追い討ち攻撃をするしないは均衡した戦いでは重要なファクターになってくる。必ず決めるようにしよう。

4 1発ボタンで必殺技が出せる

▲初心者にも優しいのがいいところ。

前作同様、今回も1つのボタンで簡単に必殺技が出せるシステムが採用されている。これにより、コマンドが複雑化している格闘ACTで、初心者の人が技を出せなくて遊べないということがないようにフォローしている。また、ガードが苦手な人のために自動的にガードしてくれるオートディフェンスも取り入れられているぞ。これは設定でオンオフが可能になっている。

闘神伝2

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／タカラ
●発売日／12月29日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

イラスト／ことぶきつかさ

CHARACTER'S GUIDE

ここでは、今回登場するプレイヤーキャラ11人と必殺技コマンドを紹介するぞ。ここに紹介した他にも、2体のボスキャラ＋αがいるらしい。やっぱり、アレはいるんだろうなぁ。続報をお楽しみに!!

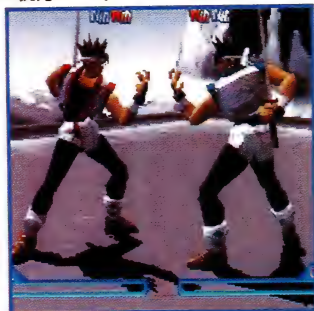
EIJI

エイジ 必殺技が充実しさらにパワーアップ!!

エイジは、前作とあまり代わりばえしないものの、飛び道具と対空技を兼ね備えたスタンダードなキャラだ。『2』では、前作のように連続技がつながらなくなっているため、ちょっと弱くなったような気がするが。新必殺技の骸割りは、大きく踏み込んで攻撃するため、中距離で奇襲戦法に使えそうだ。

裂空斬	↓↘→＋□or△
飛昇斬・改	→↓↘＋□or△
骸割り	←↓↙＋□or△
流星脚	空中で↓↙←＋×or○
蹴撃弾	↘＋×or○
百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→＋△

挑発

▼手を前にさしのべて、こっちにきなといわんばかりにカモンカモンと手招きをするエイジの挑発ポーズ。さわやかな感じ。

必殺技さく裂!!

◀スライディングのように足元を狙う必殺技の蹴撃弾。

▶負けたキャラクターを手前にしたカメラアングルで、勝ちポーズ。

▲これが新必殺技の骸割りだ。中間距離から出せば、奇襲にも使える。アクションがかっこいい!!

◀通常技のバリエーションもいろいろ増えている。これは、かかと落としみたいなキック技。

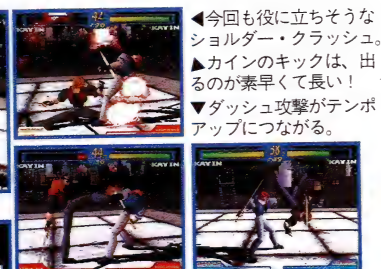
KAYIN

カイン 華麗な足技は今回も健在! かっこいいカインを見ろ!!

前作同様に華麗な足技による必殺技が健在なうえ、新必殺技にアッパー・グライドが追加されたカイン。今回も、前作のようにキックと武器のコンビネーションで戦え、ファンにはうれしいかぎりだ。また、ボイスによるセリフもイカしていて、勝ちセリフの「イエ～イッ!!」もちゃんとはいっているぞ。

ソニック・スラッシュ	↓↘→＋□or△
デッドリー・レイズ	→↓↘＋□or△
ショルダー・クラッシュ	↓↙←＋×or○
レイジング・サン	空中で↓↙←＋×or○
ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→＋△
アッパー・グライド	↘＋△

挑発

▶敵を指さして、偉そうな態度をとるのがカインの挑発ポーズ。いかにも挑発って感じで、カインにぴったりだよね。

◀今回も役に立ちそうなショルダー・クラッシュ。
▲カインのキックは、出るのが素早くて長い！
▼ダッシュ攻撃がテンポアップにつながる。

足技の貴公子

▼▶カインの得意な攻撃といえば、前作と同じキック系の技だ。通常技の立ちキックやしゃがみキックはもちろん、必殺技も足技が多いからアクションがとってもカッコイイのだ。

▶ドローゲームのポーズもなかなか。がっかりしてる雰囲気がちゃんと伝わってくるよね。

ソフィア　強力なムチと怪しいまでのお色気で敵をノックアウト!!

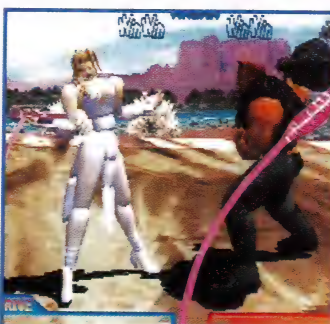
必殺技、コスチューム、お色気と数段パワーアップしたソフィア。前々からウワサされていた"あとずさり"を今回見ることができた。四つん這いでオシリをフリフリしながら移動する姿は、思わず「オ〜ッ!!」と声が出てしまうほどセクシー（赤面モノ）なのだ。必殺技も充実し、特に対空技を持っていなかったソフィアにとって空中へ向けてサンダーリングが出せるのは大きいぞ。

技名	コマンド
オーロラ・レボリューション	→↘↓↙←＋□or△
サンダー・リング	↓↙←＋□or△
ラトル・スネーク	↓↘→＋□or△
コールミークイーン	→←→←＋△
ラブ・シャワー	←↙↓↘→＋×or○

これがウワサの「あとずさり」

▼▶でた〜っ!!　これがメロメロになっちゃうソフィアのあとずさりだ。このポーズのまま、オシリを振って移動するぞ。たまりませんよ。

挑発

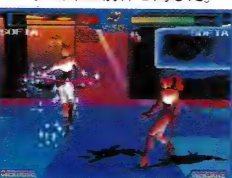
▼まったくなってないわね！って感じのポーズが、ソフィアの挑発。突き出したバストの谷間がこれまたセクシーでイカスのだ。フフフ♡

色っぽいです♡

▼勝ちポーズも挑発的で、ソフィアの魅力に釘付けって感じ。

▼斜め上方へ撃てるようになったサンダーリング。使えるぞ！

▼浴びせ蹴りのように前転しながら攻撃するラブ・シャワー。

▼ダッシュ攻撃の弱キックは、敵の足元を狙うことができる。

▼秘伝必殺技のコールミークィーン。効果は前作と同じだ。

▲▼何てったって、今回のソフィアはイチ押し！　早くこのナイスバディをいろいろなカメラアングルで見てみたい!!

SOFIA

RUNGO

ラングー パワフルな石柱が大地を揺らす!!

大地の怒り	↓↘→+□or△
大地の雄叫び	→↘↓↙←+□or△
大地の目覚め	→↓↘+×or○
無茶蹴り	↓↙←+×or○
大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←+△
風と太陽の怒り	→↓↘+□or△

相変わらずのパワフルファイター、ラングー。前作よりもキャラ特性を出したためか、動作が鈍く感じられた。だが1発1発の攻撃力が大きいから、今回も豪快な戦いが期待できそう。また、新必殺技もいろいろ追加されて、攻撃パターンも充実。なかでも風と太陽の怒りは、オーロラレボリューションみたいでいいぞ。

挑発

▲デッカイ石柱を大地に突き立て、背を向けてポーズを取るラングーの挑発。こうして2人並ぶと、かなりの迫力だよね。

パワー爆裂

▼大地百祭の威力はとんでもない!!

▼ラングーにピッタリのキック攻撃だ。

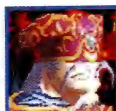
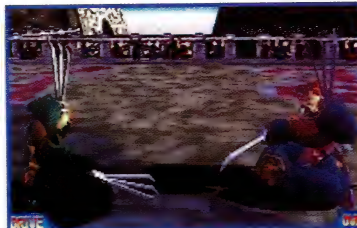
◀▲ラングーの必殺技は、とってもパワフルで、威力もバツグン！

FOFAI

ホー もう弱小キャラなんて言わせないぞ!!

曇発破	→↘↓↙←+□or△ ↘
喝砲烈	↓↙←+×or○
曇々発破	空中で→↘↓↙←+□or△
曇怒呼車	←↙↓↘+□or△
曇破	↓↙←+□or△
媚露和子	←→+△
怒々曇発破	→←↙↓↘→←+△

前作では最弱キャラともいわれたホー。ゲームスピードが前作よりも早くなったため、持ち前のスピードを生かして戦えばかなりいい線を狙えそうだ。カシャカシャと別々に動く長いツメが、敵に威圧感を与える感じ。ツメで切り裂け!!

挑発

ホーの挑発はちょこんと座り込んでしまう、お笑いポーズ。

◀今回は、上方にも撃てるようになって対空技として使える。

▼近距離ダウン攻撃は、ツメでグサッ！

▲勝ちポーズは、相変わらず敵をバカにした高笑いだ。

▲おなじみの曇発破は、敵の飛び道具を消すことができるぞ。

怪しい爪のジジイ

闘神伝2 TOSHINDEN TWO

エリス　お色直しでかわいさバツグン!必殺技もプリティーなのだ

ファンが1番期待しているのは、やっぱりエリスかな?今回のエリスも、メチャクチャかわいいアクションで楽しませてくれるぞ。今回リニューアルされヒラヒラのコスチュームも超プリティー!! エリスが動く度にスカートの裾がチラチラとめくれて、何ともたまりませんよ。

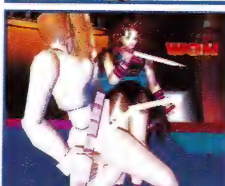
また、あのかわいいボイスも同じだから、ファンにはうれしいよね。「まけないモン!」がまた聴けるぞ。

技名	コマンド
ソアーウィンドー	→↓↘+□or△
ホーミングスワロー	↓↙←+×or○
アークスラッシュ	空中で↓↙←+□or△
シックルダンシング	空中で↓↙←+×or○
ロリポップ	↓↙←+□or△
フレンチキッス	→←→←+△

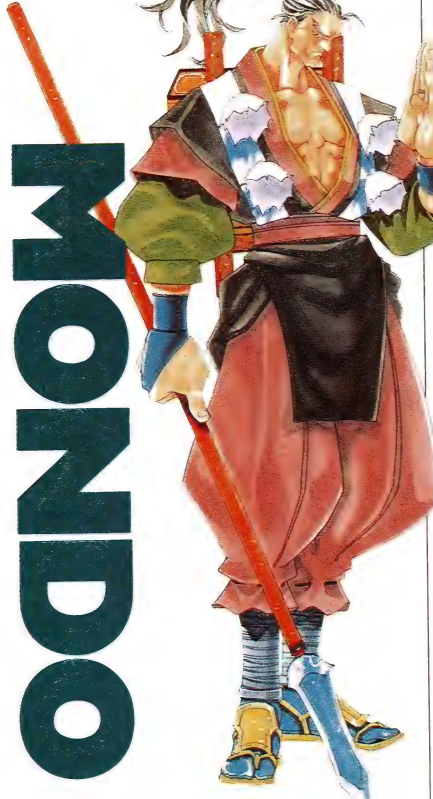
挑発

ちょこんと前に手を出して「ゴメンね」と謝るエリスの挑発ポーズ。これには攻撃判定があるんだ。これって……!?

新技 ロリポップ

▼エリスの側転は、大きく足を広げて移動する。今回もカメラアングルを変えられるから、いろいろな角度から楽しんでみるのもいいかもね。早く見た〜い!!

▲ソアーウィンドーと異なり、その場で上昇する新必殺技のロリポップ。クルクル回る姿は、まるでバレリーナだぞ。

▶エリスのダウン攻撃は、かわいいオシリで敵をつぶすヒッププレス。痛いというよりは、喰らってうれしい!?

MONDO

モンド 対空技を覚えたモンドはやっぱり強い

登場キャラの中で1番リーチの長いモンド。今回も、疾風上・下段突きの2択攻撃は健在。新しく覚えた疾風天突きは、斜め上方へ槍を伸ばすことができるため対空技として使える。ただ、技が出るまでが遅いからタイミングが難しそう。また、背中に背負った箱のようなモノは、何か仕掛けがある!?

豪力風神	←↙↓↘→+□or△
疾風上段突き	↓↘→+□or△
疾風下段突き	↓↙←+□or△
豪力天舞	→↓↘+□or△
疾風天突き	←↓↙+□or△
超力大仏滅	↓↘→↓↘→←+△
豪力雷神	空中で↓↘→+□or△

挑発

モンドの挑発ポーズは、槍を立てて敵をにらみつける。静けさの中に怒りが!

▶強力雷神が2発出るようになり、攻撃範囲が広がって当てやすくなった。これで下に潜られることもないかも。

つらぬうけぇ!

◀前作でも強力な武器だった疾風天突き・下段突きだ。

▲今回のモンドも、かなり強そうだ。前作のテクニックが使える。

▲超力大仏滅がよりハデになってかっこいいぞ。

DUKE

デューク 騎士道精神で真っ向から勝負!!

足技を持たないデュークは、今回も剣一筋で戦う。前作はチクチクと攻めたてるしか有効な戦法がなかったけど、システムの改良によりいろいろなバリエーションで攻められるようになった。新必殺技のハード・ローズがとにかくカッコイイ!!

サザンクロス	←→↘↓+□or△
デス	↓↘→+□or△
ヘルムクラッシュ	空中で↓↘→+□or△
コフィン	↓↘→+×or○
ハード・ローズ	→↓↘+□or△
ジ・エンド	↙↓↘→←+△

挑発

デュークの挑発は、静けさの中に闘志がみなぎっているかのようだ。さすが騎士道。

▲横に身体をずらしてから敵を斬りつける必殺技。

▲横方向に数発剣を振って攻撃する。

追い討ちはかけない騎士!

▲ダウン攻撃を持たないデュークは、倒れた敵に対して早く起きあがれと言ってジッと待っている。さすが騎士道精神! これぞ男って感じでいいっス!!

トレーシー　スピードでかき回し鋭いキック攻撃で敵を翻弄だ

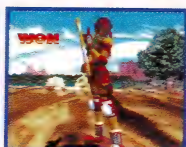
TRACY

　トンファーを武器に戦う、女刑事のトレーシー。武器のリーチの短さがちょっと気になったけど、持ち前のスピードを生かした戦い方で、足技と必殺技をうまく使っていけばかなり強そうだ。秘伝必殺技のクレイジープラネットは乱舞系の技で、ダッシュで敵に近づいてから連続攻撃を繰り出す強力な必殺技。これは、エリス、ソフィアに続いて人気キャラクターになりそう。顔がボーイッシュでタイプがちがうし、勝ちセリフもちょっと生意気なところなんか、よく性格が出ていていいのだ。ちなみに、戦っている最中にトレードマークの帽子が落ちることはないです。

エレクトロシャドウ	←↙↓↘→＋□or△
ジャックポット	↓↙←＋×or○（空中でも可）
エレクトロスパルタン	→↓↘＋□or△
ハニームーン	→↓↘＋×or○
キングスレイブ	←↓↙＋□or△
クレイジープラネット	→←→←＋△

挑発

▼てんで相手にならないよ〜って感じの、トレーシーの挑発ポーズ。これまた魅力的なのだ。

▲トンファーから電磁を出して攻撃する、エレクトロシャドウ。

▲勝ちポーズもかっこよくって、様になっているのだ。グーですわ。

▲トレーシーの投げ技は、豪快なジャンピングパイルドライバーだ!!

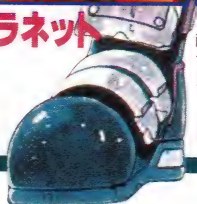
▲腕の力で敵を蹴りあげる、ジャックポット。ブーツからナイフが……。

トンファーと、かかとでGO

▲トレーシーの近距離ダウン攻撃は、その場でかかとを下にたたきつける技だ。重そうなブーツを履いているだけに、見ためがとっても痛そうだよね。遠距離ダウン攻撃も迫力があるぞ！

クレイジープラネット

▲敵に近づいてから乱舞をぶち込む、秘伝必殺技のクレイジープラネット。決まると気持ちいいぞ。

▲ボカボカと敵を殴りつけているシーン。コワイかも。

GAIA

ガイア 身軽になったガイアはスピード&パワーで押しまくる!!

前作のボスでエリスの父親でもあるガイアは、重い鎧を脱ぎ捨てて身軽になって登場。通常技から必殺技までガラッとリニューアルされているから、新キャラだと思っていい。見た目の大きさとは裏腹に意外とスピードが速く、必殺技も強いモノが多い。間違いなく実力はトップクラスだ。

牡丹	←↙↓↘→+□or△
扇	↓↙←+□or△
燕	→↓↘+□or△
朧	↓↙←+×or○
月の輪	←→+△
業火の紅	→↘↓↙←↙↓↘→+△

挑発

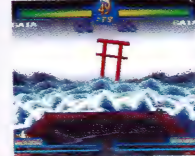
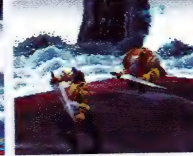
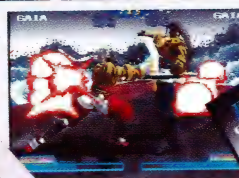
▲ガイアの挑発は、どこからともなく扇子を出して、パタパタと仰ぐポーズ。余裕かましてるみたいでいいのだ。

◀扇子で隠した口元から炎を吐き出す牡丹。状況によって、上下に撃ち分けることができるのがうれしい。

▶身体がデカイ割りに、動きがスピーディなのだ。

迫力!

▲大海原を舞台に、激しい戦いが繰り広げられるのも醍醐味の1つだ。

▼ガイアのステージは、大海原のど真ん中。バックの波は大荒れだぞ。

▼エリスのホーミングスワローと同じ効果の必殺技、朧だ。さすが親子。

◀敵との軌道をずらしてから攻撃する、必殺技の燕。敵の出鼻をくじくのに有効な必殺技だ。実戦で役立ちそう。

▲剣を大きく横に振る必殺技の扇。

CHAOS

カオス　トリッキーな動きで敵の攻撃を封じろ

非道ドリル	←↙↓↘→＋×or○
残酷カッター	→↘↓↙←＋□or△
無道ラン	→↓↘＋×or○
邪道ウェーブ	空中で↓↘→＋□or△
外道ガス	↓↘→＋□or△
木葉微塵	←↙↓↘→↘↓↙←＋△

外見も異様なら、動きまでトリッキーな四天王の１人カオス。初めてプレイしたときは、どんな動きをしているのかまったくわからないほど奇妙なアクションをする。武器の鎌は思ったよりもリーチが短く、どちらかというと必殺技をメインに戦うキャラクターだ。この怪しさにひかれたらプレイすべし!!

◀ジャンプ中に飛び道具を出せる、邪道ウェイブ。

▼回転しながら敵に突っ込む、残酷カッター。かなり強い。

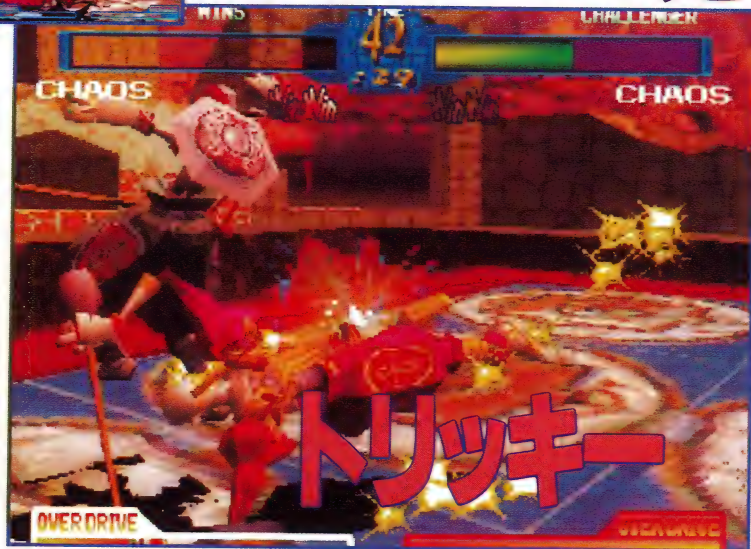
◀這いずり回るように移動するヘンな技。

挑発

▲カオスの挑発は、武器の杖の部分と片足で身体のバランスをとり、不自然なポーズで相手に手招きをくり返すぞ。

トリッキー

▶霧状のガスを吐き出して攻撃する外道ガス。

▼カオスは動かしているだけでかなり楽しい。ぜひ使ってね。

▲左腕のヒジに盾を付けているカオス。武器も鎌でカッコイイのに、奇妙なキャラクターなのだ。

▶これまた変わったカオスの投げ技。敵を煙に包んで身動きが取れないようにしてしまう。

格闘無敵 あすか120% スペシャル ~BURNING Fest.~

PS版最新画面大公開!!

あすか120%スペシャル
~BURNING Fest.~

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／ファミリーソフト
●発売日／'96年3月下旬●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／可(2人)

イラスト／石田敦子

リニューアルされたPS版は楽しさも120%!!

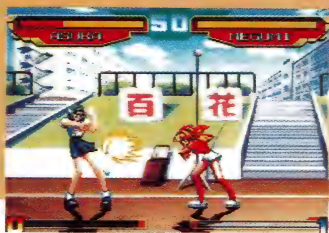
その魅力をポイント別にCHECK!

各クラブ対抗の予算争奪戦（通称メガファイト）を私立繚乱女学院を舞台に繰り広げる『あすか120%スペシャル』。使用できるキャラクターは全員かわいい女の子！　とゆうとってもハッピーな内容なのだ。ＰＳ版は、グラフィックやシステムがリニューアルされ、他機種で発売されたモノよりも数段パワーアップしているぞ。ここではリニューアルされたポイントを紹介だ!!

CHECK 1 すべてのステージが描き直される

このゲームには、全10ステージが用意されている。各ステージは、化学室やグラウンド、テニスコートなど各キャラクターの所属するクラブにちなんだもので、学園が舞台になっているんだ。

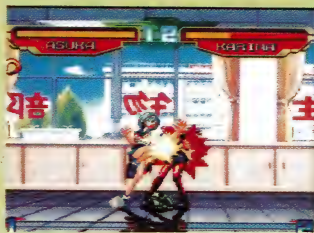
ＰＳ版は、すべてのステージのグラフィックが新たに描き直され、風景も窓越しに校舎が見えたりと学校の雰囲気がよく出ている。もちろん、他機種に比べ色数が増えているから、グラフィックのクオリティもバッチリ。キレイなステージで思いっきりバトル！

▲▶ここは、生物部代表の豊田可莉奈のステージ。ＰＣエンジン版はバックが黒板だったけど、ＰＳ版では窓から校舎が見えるようになっている。窓ガラスに生物部と書いてある。

◀応援団に所属する人気者の鈴木めぐみのステージは、広いグラウンドなのだ。

CHECK 2 キャラクターもきれいに!

▶ＰＣエンジン版に比べてサイズが大きくなり、キレイなのだ。

ゲーム中に使用される、各キャラクターのアクションパターンもすべて描き直されてキレイになる。キャラクターのサイズが大きくなり、動きもスピーディーでとっても気持ちがいいぞ。キャラパターンの中割りもよく描かれていて、生き生きとキャラクターが動くのだ。カラーは１Ｐ色と２Ｐ色の２種類が用意される。

CHECK 3 新必殺技が追加

◀▲主人公、飛鳥の新必殺技。超ドハデだぞ。

ＰＳ版では、新たな必殺技がいくつか追加されることが決定している。また、今まであった必殺技に関しても、技のエフェクトがかっこよくアレンジされているのだ。よりハデになって楽しいぞ。

CHECK 4 新モード"百人組み手"

▶今までになかったモードだけに、楽しめそうだね。

ストーリー、対戦モードに加えて、ＰＳ版には"百人組み手"という新たなモードが追加されるのだ。これは、限られた体力でＣＯＭを相手に何人勝ち抜けるかを競うもので、相手に勝っても自分の体力が戻らないため、かなりツライ戦いになりそうだ。このモードを使って勝ち抜き人数を競うなんてこともできそうだね。

格闘無敵『あすか』をただのギャルゲーと思うなかれ!

キャラ、動き、システム、おもしろさどれをとっても本格派の格闘ACT

登場キャラクターが女の子だから、一見ただのギャルゲーに見られがちだけど、この『あすか120%』はそんじょそこらのありきたりの格闘ACTとはちがうぞ！　今までに流行った格闘ACTの良いところを取り入れ、本格派の充実した内容なのだ。

System 多彩なシステムを大紹介

このゲームのシステムは、必殺技ゲージや攻撃避け、空中ガードなど従来の格闘ACTでウケたものを積極的に取り入れている。また、技の相殺といったこのゲーム独自の要素もちゃん用意されていて、オリジナリティもある。これは、お互いの技と技がぶつかり合って効力を無効化するもので、このシステムにより今までの格闘ACTにはなかった戦い方が楽しめるワケ。今回のPS版に新たに加わったセミオートガードは、自動的に敵の攻撃をガードしてくれるシステム。格闘ACTの初心者には、うれしいシステムだよね。

ここに紹介しているほかにも、連続で技が当たった場合にそのヒット数が表示されたり、複雑なコマンドがないのもこのゲームの特徴だ。初心者から上級者まで幅広く楽しめるよ。

必殺技ゲージ

◀下のゲージが溜まると超必殺技を出すことができるのだ。

技の相殺

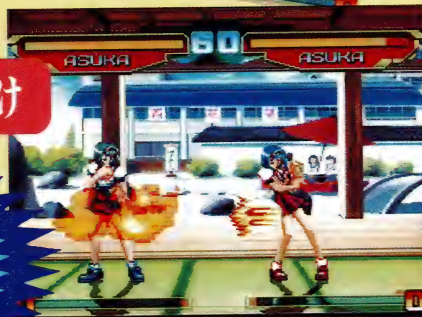
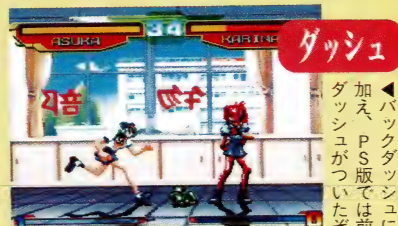
▲地上戦だけでなく、ジャンプ中や空対地上の技でも相殺できるんだ。これを利用して飛び道具をパンチで消すことも可能。

セミオートガード

◀方向キーをニュートラル状態にすると、自動的にガードしてくれる。

空中ガード

▲空中ガードのおかげで、空中戦が熱くなった。

攻撃避け

▲キャラクターが身体をかわして、敵の攻撃を避ける。通常攻撃だけでなく、必殺技もすり抜けるぞ。

ダッシュ

◀バックダッシュに加え、PS版では前ダッシュがついたぞ。

超ドハデな連続技!!

CHARACTER'S FILE①

化学部代表

本田 飛鳥

HONDA ASUKA

キャラクター紹介の第1弾は、新しくリニューアルされてグラフィックがキレイになった主人公の本田飛鳥だ。彼女は先輩から化学部に伝わる奥義を伝授され、化学部代表としてメガファイトに出場する。彼女は、化学部らしく薬品を使った必殺技を使い、飛び道具と対空技を兼ね備えたスタンダードなキャラクターだ。今回は飛鳥しか描き直されていなかったためほかのキャラクターが紹介できなかったけど、次号以降ではリニューアルされたほかのキャラクターも紹介するからチェックを忘れずにネ！

●PROFILE　1年C組　出席番号26番　4月15日生　牡羊座　A型　身長：151cm　体重：44kg　BWH：78/52/81

●好きな物：雪見だいふく●嫌いな物：硫黄とマンゴ●好きな教科：化学●嫌いな教科：国語。特に古文●好きな言葉：「千里の道も一歩から」●彼氏いない歴：3年●チャームポイント：目●将来の夢：科学者

◀バランスが取れていて、扱いやすいキャラクター。

◀ミニスカートがヒラヒラして、見えそうで見えないところがたまりませんな。

▼飛鳥の超必殺技がさく裂！　大爆発に巻き込まれた敵は、たまりません!!

化学部秘伝の奥義で優勝だ!!

使用必殺技リスト

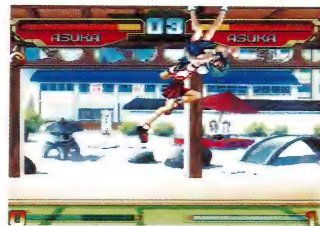
遠心破砕拳
▶試験管を敵に投げつける飛び道具。

新必殺技①(仮)
▶上昇パンチから地面へ敵をたたき落とす技。

フェノメノン・クラッシュ
▶敵の足元めがけてフラスコを投げつける。

新必殺技②(仮)
▶その場で何発もパンチを繰り出す。

空中フェノメノン・クラッシュ
▶ジャンプ中にフラスコを投げつける。

超フェノメノン・クラッシュ
▶地面で大爆発する、飛鳥の超必殺技。

驚天動地!! なオープニング

ＰＳ版のオープニングに使用されるビジュアルは、ＰＳによくある画質が落ちるムービーではなく、きれいなアニメーションを使用しているのだ。かわいい女の子がバンバン出てくるだけに、ファンにとってはうれしいことだよネ。また、オープニングだけでなくストーリーモードにもビジュアルが入り、各キャラクターごとに用意される。ここでもＰＳ版用に新たに100カット以上のグラフィックが描き起こされ、アニメーションも増えるのだ。

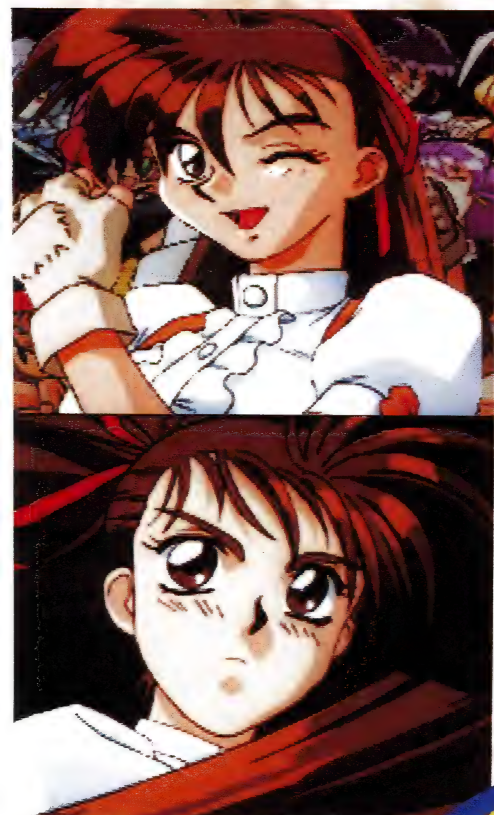
カッコイイビジュアル

アドヴァンストV.G.

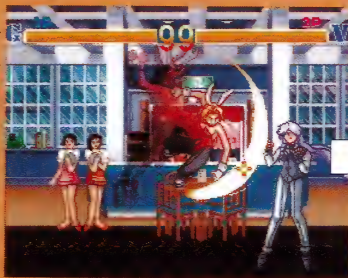
ついに2月23日に発売日が決定し、ますます盛り上がりを見せそうな『アドヴァンストV.G.』。今回は、とっても気になる開発状況に加えて、PS版のオープニングビジュアルと2人のキャラクターを紹介しちゃうゴージャスな内容だ。発売までまだあるけど、これを読んで期待をふくらましてくれ!!

アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／TGL
●発売日／'96年2月23日予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

超キレイビジュアル!!

気になる開発状況をチェック!!

毎月新しいサンプル版が届く度に新しいキャラクターやデモが入り、アクションパターンが増えるなど順調に開発は進んでいる。最新バージョンのサンプル版には、今回紹介しているオープニングビジュアルを始め、登場キャラを一通りプレイできるまでになっているのだ。また、細かいところでは、今まで発表されていたステージの背景が変更になったり、必殺技のエフェクトがより細かい演出で描き込まれるなど、ファンが納得するデキを予感させる。次号では、残り2人（増田千穂と八島聡美）を紹介するからお楽しみに!!

▶今まで紹介した優香のステージ。ファミレスの店内の風景だ。

⬇ステージが変更!!

◀最新バージョンでは、後ろにあったテーブルがなくなり、キャラクターが見やすくなっている。バックの女の子も動くようになった。

開発快調！ファン納得のデキ!!

◀次号で紹介する予定の千穂（右）と聡美（左）。お楽しみにネ。

▲アクションパターンも次々と入り、キャラが生き生きと動いている。これはエリリン。

▼技がヒットしたときのエフェクトが細かくなっている。

じゃん!!

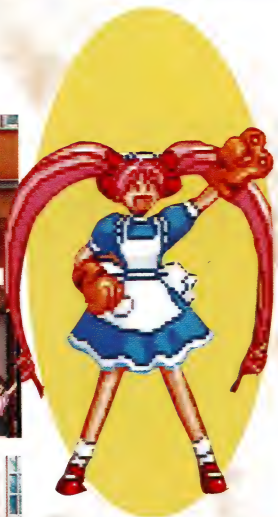
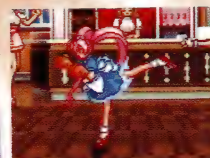
PS版『A.V.G.』に期待してネ

格闘無敵

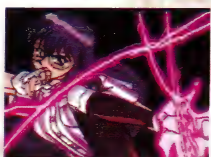
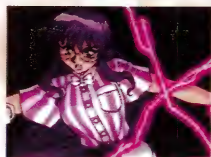
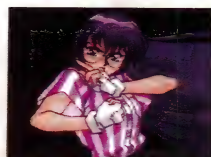
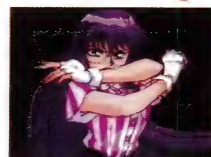
『アドヴァンストV.G.』美少女格闘家

Character's File

全９人の女の子キャラクターが登場するこのゲーム。キャラクター紹介も残すところあと４人になり、今回はその内のキャピキャピ娘の楠真奈美とおとなしい梁瀬かおりを紹介するぞ。

▲〝ねころけっとぱんち〞と、身体を丸めてジャンプして体当たりをする〝ごろごろあたっく２〞がぶつかり合う！グローブがゴムヒモでつながっていて、出した後ちゃんと元に戻るようになっている。

楠真奈美

大きいグローブにフリフリのコスチュームがとってもキュートな楠真奈美。お気楽娘の彼女の格闘スタイルは、子供のケンカのようなハチャメチャなものばかり。とくに飛び道具の〝ねころけっとぱんち〞は、手にはめたゴムひも付きのグローブを投げつけるヘンテコな技なんだ。かわいいアクションが楽しいぞ。C V（キャラクターボイス）：荒木香恵

粱瀬かおり

頭脳明晰、成績優秀、おまけにテコンドーまでこなす粱瀬かおりは、文武両道の天才娘。おとなしそうでメガネをかけている姿を見ると、とても戦う雰囲気の女の子じゃないよね。そんな彼女の使う必殺技は、飛び道具の裂筅蹴に突進系の燕絢斧。ガンガン攻めていくタイプのキャラクター。ＣＶ：白鳥由里

▼かおりの飛び道具、裂筅蹴は脚から繰り出される必殺技だ。カッコイ～!!

▲かおりの技は、すべてキックによる攻撃なんだ。パンチがない分リーチの長い攻撃が多く、これにキャンセルをかけての必殺技が強い。この技は、空中から鋭角的な角度でキックを出す螺旋蹴りだ。

▼燕絢斧は、キックを出して敵に向かって突進していく必殺技。一気に間合いを詰めるのにも使え、与えるダメージも大きいぞ。

ついに全10人の格闘家
ストリートファイター

2D格闘ACTの最高峰『ストリートファイターZERO』。このPS版にも、ついに10キャラがそろった。もちろん全キャラ、アーケード版を完全に再現しているぞ!!

この6人は先月すでに登場済み。では今月は…？

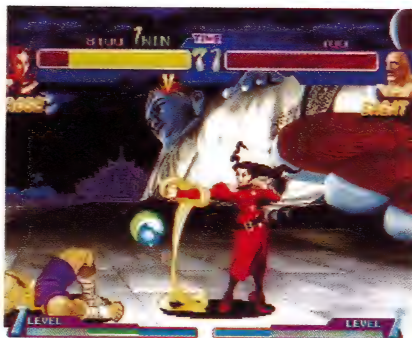
リュウ
ケン
春麗
バーディ
ナッシュ
アドン

ストリートファイターZERO
Street Fighter ZERO

たちが勢ぞろいした!!

ZERO

格闘ACTの最高峰ついに完成!?

期待の２Ｄ格闘ＡＣＴ『ストリートファイターＺＥＲＯ』が、かなり完成に近づいている。基本の10キャラは既に完成し、バランスなどの微調整に入っているという。もちろん他の部分も完成に近づきつつある(というとアレとかコレとかヤツとか……？)。発表から３ヶ月でここまで。このままいくと、異例のスピードでの登場となりそうだ。各種のゲームシステムはアーケード版を忠実に移植し、しかもＰＳ版のみのオリジナル特典もついてくる（このページ右下に注目！）というから期待は膨らむばかりだ。発売間近！ＰＳで彼らの姿を見られる日も、もう間もなくやってくる。今のうちに、様々な新システムを復習しておこう！

▲ローズの勝ちポーズより。マフラーと腕の周りを回っているサイコパワーの玉も、この通りばっちり気持ちよく動く。残念ながら、誌上では動きは伝わりにくいけどね。ま、とにかく凄いってこと。

◀先月はいなかったキャラも、ちゃんと入ってます。モコモコしたサガットも、スニーカー履いたガイも、漢字を間違えるソドムも、年増とか言われちゃってるローズも、全員だ。

ストリートファイターZERO

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／カプコン
●発売日／12月29日予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

PS版独自のモードも…!?

これがタイトル画面の次に出る、モード選択の画面だ。ここで注目したいのが「トレーニングモード」と「ゲームインフォメーション」の2つのモード。前者は無抵抗の相手に連続技の練習をするモードで後者はカプコン発の他タイトルのインフォメーションムービーで、収録されているのは『バイオハザード』と『ストリートファイターⅡムービー』の2タイトル。『ストZERO』を購入したら、是非ともこのモードを試してほしい。他のゲームもプレイしたくなってしまうはずだ。

それではお待ちかね、今月登場した残

今月お目見えするのは、ローズ、ソドム、サガット、ガイの4人だ。それぞれ、強烈なキャラクター性もさることながら、それをも上回る強力な必殺技、連続技が魅力だ。ここでは、彼らの背負う背景、そして戦い方を中心に見ていきたい。一応、これで『ストZERO』でプレイヤーが扱えるキャラはすべて紹介したことになるのだが……まだまだなにかありそうだぞ。

ローズ

今こそ悪しき力を駆逐せん!

ベガと出所を同じくするパワーを操るローズ。その力を悪用するベガを倒さんと、戦いに挑む。イメージとは裏腹に、実はかなりの高身長。それによる比較的長いリーチが特徴だ。必殺技にもコマンド式の空中投げや相手の飛び道具を跳ね返す技など面白いものがそろっている。癖はあるが操りがいのあるキャラ。

▲必殺技のソウルリフレクトは、弱・中・強の撃ち分けにより、相手の飛び道具を、かき消す、または跳ね返すという使い方もできる。

◀ローズの中キックは足下の判定がない。相手のしゃがみキックに合わせると、一方的に打ち勝てるのだ。

これがローズのスーパーコンボだ!!

オーラソウルスパーク / オーラソウルスルー / ソウルイリュージョン

オーラソウルスパークはレベル1、3なら強力なソウルスパークを放ち、レベル2なら乱舞というように、別系統の技に変化するので注意。

ソドム

成るか!?再編マッドギア

『ファイナルファイト』でガイをはじめとする面々に潰された組織、マッドギアの幹部。その後日本へ渡り、古武術を修得。マッドギア再編のための人材を集めに戦いへ赴く。大きな体、飛び道具を持っていないと不利な条件がそろっているが、トリッキーな動きと強力な必殺技、強烈なキャラクター性で熱狂的なファンを数多く持つ。

▲ソドムのみ、ダウン回避をキックボタンで行うことで攻撃判定を持つダウン回避技が出せる。
▶飛び道具にはスライディングで。

これがソドムのスーパーコンボだ!!

テンチュウサツ

小さくジャンプしてから相手をとらえる、投げ技系のスーパーコンボ。空中の敵には当たらない。

メイドノミヤゲ

必殺技であるジゴクスクレイプのコンビネーションバージョン。足元が弱いので注意。

り4人の格闘家たちを紹介しよう!!

サガット

帝王の名にかけ、ヤツを…!!

格闘の帝王として君臨していながら、無名の格闘家、リュウに敗北したことが彼を変えた。それまで以上に訓練に励みだした彼の命題は、もはやその強力な必殺技でリュウを倒すことのみだった……。

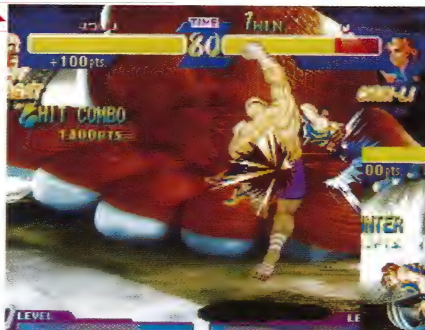
これがサガットのスーパーコンボだ!!

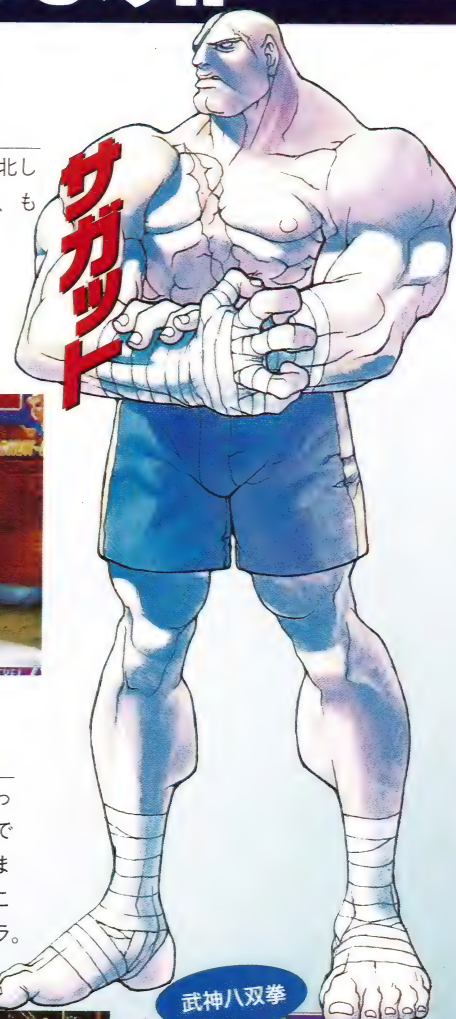
タイガーキャノン

タイガージェノサイド

タイガーレイド

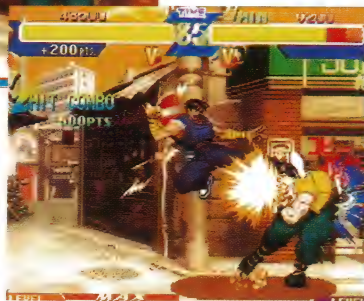
T.キャノンは強力なタイガーショット。T.ジェノサイドはタイガーニーからタイガーブロウ。T.レイドは突進しつつキックの連打だ。

▼サガットのZEROカウンターは、リーチが非常に長い。対空にも地上の敵相手にも使える優れものだ。

▲これがタイガーアッパーカットの原型になったタイガーブロウ。一見するとそう違いはなさそうだが、強なら7ヒットもするのだ。

ガイ

武神の極意は実戦の中にこそあり!

『ファイナルファイト』では、彼女の目の前で親友に手荒い祝福をして去っていった彼は、武神流古武術の実戦でのもろさを実感していた。このままでは武神流は歴史の中に消えていってしまう。現状を憂えた彼は実戦で腕を磨くことを決めた。スピードに恵まれたキャラ。

▼ガイの基本戦術となる疾駆け。ここから技を出すか、それとも投げにいくかで相手を惑わす。

▲強キックボタンで疾駆けを出した場合、再びボタンを押すとこの首狩りへと移行する。連続技に組み込むとその真価を発揮するのだ。

特殊技
武神獄鎖拳

▲ガイにのみある特殊連続技。弱パンチ→中パンチ→強パンチ→強キックで繰り出すことができる。実は『ファイナルファイト』のコンビネーションと同じ。

これがガイのスーパーコンボだ!!

武神剛雷脚

▶相手に突進しつつ、突き、蹴りの乱舞を見舞う。最後までヒットすると相手はもんどり打って吹き飛ぶのだ。

武神八双拳

◀斜め上に飛び上がりつつ、突きと蹴りの乱舞を放つ。レベル2とレベル3ならかなり頼れる対空技となる。地上の相手には当たらない。

３Ｄ対戦格闘、いよいよ第２世代へ突入！

『バーチャファイター』、そして『鉄拳』からはじまった３Ｄ対戦格闘も、第２世代に突入しようとしている。前２作の続編に、この『スラムドラゴン』や「Ｆ」で紹介した『ギルティギア』、そしてカプコンの３Ｄ対戦格闘と、新しいタイトルが充実しつつあるのだ。

▲背景のグラフィックも十分高いクオリティが期待できそうだぞ。

▶もちろんキャラクター同士の間合いによって、ズーム機能が働く。

▶各キャラクターの設定にあわせた多彩な技にも期待したい。

新しい「表現」を可能にするか？ 3Dレンダリングとアニメパターーン

まずは、画面写真をじっくりと見てもらいたい。この画面写真に登場するキャラクターたちからは、これまでの３Ｄ「ポリゴン」対戦格闘とは違う印象を受けないだろうか？実はこのキャラクターたちは３Ｄレンダリングで描かれてはいるのだが、動き自体は従来の平面の対戦格闘と変わらないアニメパターンで動いているのだ。簡単に言ってしまうと、キャラの設定を３Ｄで描いて、その絵をアニメーションで動かしているということ。今までの対戦格闘にはない斬新なアクションが期待できそうだぞ。

スラムドラゴン

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／ジャレコ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）●多人数プレイ／可（2人）

「新世代」対戦格闘颯爽と登場！

スラムドラゴン

SLAM DRAGON

ジャレコから発表された期待の３Ｄ対戦格闘『スラムドラゴン』。アーケードでも大活躍のジャレコだが、これはアーケードからの移植ではなく、新世代機オリジナルタイトルなのだ!!

個性豊かな全8キャラと斬新なシステム!

ジョニー・ダニエルズ

ナイトクラブの用心棒のバイトをしながら街から街を渡り歩く放浪のバウンティーハンター。謎の組織が主催するトーナメントで相棒を殺され、その組織への復讐を誓った。ステージ＝シカゴ。

ストリートファイト

エリック・リー

カンフー道場を経営しながら、自らの総合格闘技の完成をめざす若きアメリカンドラゴン。恩師の敵である指名手配犯を追って、旅に出る。ステージ＝ローマのコロシアム。

截拳道(ジークンドー)

アマンダ・ライアン

主に空手、柔道の技を中心に数々の武術を使いこなし、加えて冷静さを失わない戦略で無敵を誇る。早朝ランニングの後に「型」の稽古に励む。ステージ＝シアトルの建設中のビル。

マーシャルアーツ

自由度と戦略性を計算したシステム!!

それではこのゲームの様々なシステムを説明していこう。かなり多いので、一つ一つは手短にまとめてみた。

まずは「コンビネーションブロー」。これはボタン連打で通常技が変化していく基本連続技に必殺技を組み込むことで作り出すオリジナルの連続攻撃。必殺技以上の威力を持つ「スーパーブロー」は、パワーゲージを蓄積させた状態でのみ出すことができる（ゲージの蓄積方法などの詳細は不明）。「グラウンドブロー」は、倒れた相手に追い打ちを決めた後、さらにマウントポジション（仰向けに倒れている相手に馬乗りになる）から（！）、連続攻撃を叩き込むという技。「リバースブロー」は、立ち状態での組み技やマウントポジションからの連続打撃技に対する返し技。「ディフェンスブロー」は、ガードキャンセルして繰り出す必殺技。そして「回り込み」は、相手の側面に回り込んで横から攻撃できるという移動システム。使い方によっては、背後にまで回り込むことができる。

といったふうに、かなり多くのシステムが盛り込まれている。これらのシステムが実際の対戦をアツイものにしてくれるのは間違いないはずだ！

▲キャラクターのポーズは、すべて開発途中の暫定的なものだ。

◀人間離れした動きも、格闘ACTの大きな楽しみの一つだよね。

3Dレンダリングのパワー

◀キャラクターの集合写真。バックに浮かぶ謎のキャラは、やはりボスなのだろうか？　ちょっと見ただけでも強そうだ。

ディック・ゴリノフスキー

最強の名をほしいままにしていたプロレスラーだったが、何者かに洗脳され、自らの意思と記憶を失ったまま闘い続けている。ステージ＝デンバーの地下の金網闘技場。

プロレス

大輪寺 玄八

代々受け継いできた仏教と拳法を守って、山中でひっそりと暮らしている。だが、悪を許せない性格から、時折その剛拳をふるってしまい、後悔している。ステージ＝日本の城門の前。

少林寺拳法

市乃瀬 理緒奈

ルチャリブレを得意とするマスクマンであった父がリングで射殺されるという事件をきっかけに、復讐を誓い、自らも同じレスラーの道を歩む。ステージ＝メキシコの遺跡前。

ルチャ・リブレ

パリス・ブラウン

ヒップホップダンスの軽快なステップから繰り出す意外な攻撃が身上。相手は戸惑う間に打ち倒されている、場合が多いらしい。ステージ＝ニューヨークのクラブのダンスステージ。

ダンス・ファイト

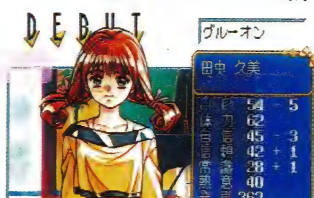
黄王龍(ウォン・ワンロン)

香港でも有数の武術道場の長男。才能もあるが、自惚れが強く、大好きなカンフースターの影響で大振りなアクションをしてしまうことも多い。ステージ＝香港の寺。

蛇 拳

NEC

誕生S
— Debut —

超人気アイドル育成シミュレーションソフトが、セガサターンで新たにデビュー！

弱小プロダクションのマネージャー見習いの君に、ついにアイドル担当のチャンスが訪れる。落ちこぼれ3人娘がトップスターになれるかどうかはすべて君の育て方次第。セガサターン専用ソフトは、マネージャーのタイプ選択、新コマンド、イベントの追加などで、さらにパワーアップ。ますます見逃せない、とびっきりの面白さだ！

近日発売予定 セガサターン専用ソフト 価格未定

DE・JA

考古学をモチーフにした話題のアドベンチャーがPCエンジンで新登場。キャラクターデザインも一新！

近日発売予定 PCエンジン版 価格未定

同級生2

大好評アドベンチャーRPG第2弾が、PC-FXで新登場。操作性、CG、シナリオともにグレードアップ！

近日発売予定
PC-FX版
価格未定

卒業R

傑作シミュレーション「卒業」がついに実写で登場。しぐさによる心理描写も超リアル。興奮度ぐんとアップ！

近日発売予定
PC-FX/Windows版
(Windows95対応)
価格未定

ドラゴンナイト4

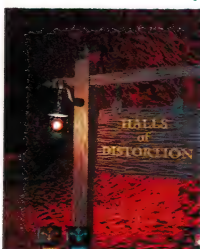
本格シミュレーションバトルを採用したシリーズ最新作。今度の主人公は「カケル」。新たな伝説が、今始まる！

近日発売予定
PC-FX版
価格未定

モンスターメーカー～神々の方舟～

鮮明なCG、モンスター合体システムもバージョンアップした第2作。物語の終わりは、新たな物語の始まりだった!?

近日発売予定
PCエンジン版
価格未定

トータル・ディストーション

ミュージックビデオでビッグサクセスをつかめ。巨匠ジョー・スパークスが放つ待望の超大作がついに登場！

日本語版
12月21日発売予定
Windows版
価格9,800円(税別)

ピクシーガーデン

キャラクターデザインに、あの出渕裕を起用。新たな妖精の世界を創造する"妖精環境"シミュレーションゲーム！

12月8日発売予定
MS-DOS版
(PC9821対応)
価格未定

ノアズ・アーク

謎に満ちた異色のファンタジーSFアドベンチャー！

好評発売中 ハイブリッド版
Windows(DOS/V、PC98)、Macintosh対応
価格9,800円(税別)

メルクリウスプリティ

あの妖精育成シミュレーションの大ヒット作が、帰ってきた！

近日発売予定 Windows版
(Windows95対応)
価格未定

Inter Channel

NEC NECインターチャネル
東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル21F)〒108
TEL.(03)5440-0763

1996 JANUARY

PART-1

電撃Soft Station

ソフトステーション

冬だから、冬だから！　凍った気持ちを解かして燃やす！
そんな攻略が気持ちいい。体内の宇宙を真っ赤に燃やし
見事なクリアを目指しましょう。目指します？

- ときめきメモリアル
- 幻想水滸伝
- 藤丸地獄変
- ビヨンド・ザ・ビヨンド
- ナムコミュージアム VOL.1、2
- ストII ムービー
- キリーク・ザ・ブラッド 2

あのコとの思い出は…
愛の結晶 アルバムモード

告白シーンから始まるエンディングがすべて終わったら、キミはどうしていた？　すぐにボタンを押してセーブ画面を見ていた人は残念でした。実はここで20秒ほど待つと、自然に画面が切り替わり、アルバムモードが楽しめる仕組みだったのだ！　ここでは、告白された女のコと一緒に２人で過ごした高校生活を振り返れるという、夢のような時間が過ごせるぞ。なお、スタッフロール中に２Ｐの⊗を押すと、エンディングをカットしてアルバムモードに入れることも覚えておこう。

▼告白シーンからスタッフロール、そして結ばれた彼女のピンナップ。ここまで表示されたら、しばし待つべし。ちなみに誰にも告白されない場合、アルバムモードは見られません。

ときめきメモリアル forever with you

▲メモリーカードに残せるアルバムは１つだけ。キミの愛するあのコとの思い出を残そう。セーブ後のお別れボイスも聴き逃すなよ！

ときめきメモリアル

ときめきメモリアル forever with you
魅惑の回想シーンへ

見たいもの全部見せます！

『ときメモ』はイベントの宝庫！　すべてのシーンを見るには、“たかがオールクリアした程度”では不可能なのだ。そこで今回は、そんなお楽しみイベントの数々をドーンと大紹介。さらには、優美役のよしきくりんさんのプレイレポート＋インタビューまで読めちゃうぞ。これぞまさに完全保存版！

ときめきメモリアル
forever with you
●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／コナミ
●発売日／発売中●価格／限定版:¥9,800 通常版:¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）マウス●多人数プレイ／不可

永遠に色あせない!

たくさんの
思い出をあなたと
一緒に振り返りたいな♥

アルバムをブ厚いものにするために

アルバムには、デートや行事などでのビジュアルが記録される。つまり、告白された女のコと一緒に過ごしたぶんだけ、振り返る場面も多くなるってわけだ。キミの愛の深さが、写真の量につながる!

デートだ!

行事だ!

イベントだ!

クラブマスター

3年目の1月3日は、クラブで活躍していた者だけに訪れる、うれしいイベントの日。それがこの、クラブマスターだ！　11の部活の11の頂点、キミはすべて見たか!?

クラブマスターへの道

クラブマスターとなるには、とにかく練習！　休日も利用し、ドンドン部活コマンドを実行しよう。また運動部は練習試合で10勝（野球部は8勝）する必要があるぞ。

◀3年目の合宿でプロになる噂が流れれば、勝利は近い！

マスターの喜び

❶女のコの祝福

決勝前には女のコが応援に駆けつけてくれる。優勝すれば彼女から祝福されるのだ。負けても健闘をたたえてくれるけど、できれば優勝して喜びの笑顔を見たいよね。

❷進路が増える

クラブマスターになると、3年目2月23日の進路決定で、特別な進路選択ができるのだ。ただし、練習量と能力値が足りないと、その進路に進めない場合があるぞ。

クラブ	クラブマスターの内容
文芸部	主人公の書いた「人間合格」という小説が、植木賞を受賞する。卒業後は、作家として活躍することに。
演劇部	きらめき高校の演劇部が、「オッズの魔法戦士」という劇で演劇大賞に輝く。有名劇団への道が開けるぞ。
科学部	万能薬「カゼナオール」を開発し、なんとノーベル賞に選ばれる！　卒業後は製薬会社の研究室で働ける。
電脳部	制作したゲームが、ゲームコンテスト大賞に。サブゲームが追加されるうえ、卒業後はプログラマーへ。
美術部	目展に応募した、「花と貴婦人」という絵が大賞を受賞する。卒業後は、パリ留学で腕を磨くのだ。
吹奏楽部	国際吹奏楽コンクールで優勝。その功績で、卒業後はウィーンに留学することになるぞ。
野球部	3年目の夏合宿期間に、甲子園大会に出場する。優勝すれば、プロ野球選手になれるチャンス！
サッカー部	全国大会の決勝に進出。優勝すれば、栄光のJリーグで活躍することができるぞ。
テニス部	インターハイで決勝の舞台に。勝てば卒業後、世界をかけめぐるプロテニスプレイヤーになれる。
水泳部	全国の頂点を目指して決勝戦。優勝すれば、卒業後は実業団で水泳を続けることができる。
バスケ部	インターハイの決勝に進む。勝てば、アメリカに留学し、そこでプロバスケ選手を目指せるのだ。

部活の栄光!

野球部

念願の甲子園

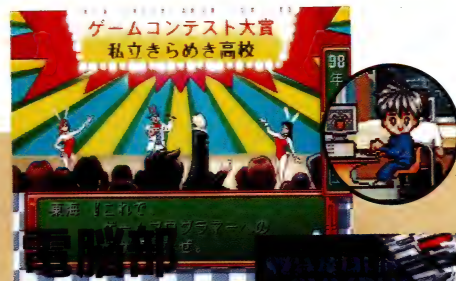
バスケ部

電脳部

サブゲームだ!

サッカー部

科学部

演劇部

のぞき

シャワー室の窓をそっと開けば、そこはもう別世界。夏合宿で疲れた心と身体をいやす一大イベント、それがのぞき！　何も言わずにじっくりご覧ください。

生きててよかった！

ラッキー！

こ、この女のコはもしやドラマCDの!?

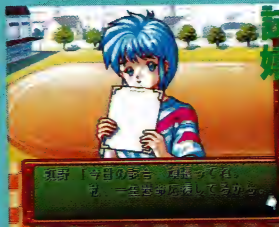
左にあるのぞきグラフィックは、他の４つと違って、いつでも見られるわけじゃない。この５枚目のお楽しみは、バスケ部に入部しているキミだけに見るチャンスがあるのだ！　ところで、中央の女のコを見てニヤリとした人は、かなりの通だ。この女のコって、ときメモのドラマCD（キングレコードより発売）のヒロイン・鞠川奈津江ちゃんにそっくりなんだものね。彼女もバスケ部に所属していたし、やはり本人!?

噂の鞠川奈津江さん

必ず1度は見ておきたい 必見イベント

数あるイベントの中でも、見て楽しい、見れて嬉しいものをピックアップ。見るための難度はさまざまだけど、プレイするからにはぜひ体験してほしい。これを見ると見ないとでは、プレイする意気込みも違ってくるというものだ。

練習試合の応援で元気！

運動部に入部していると、仲のよい女のコが練習試合で応援にくるぞ。キミの頑張る姿を見れば、彼女の気持ちもキミに傾くはずだ。なお、同じ部に女のコがいる場合、そのコが優先的に登場するぞ。

試合の前の嬉しい言葉

◀やっぱり、応援してくれる女のコがいると、やる気が違ってくるぜ。よーし、一発決めてみっか！

勝利の喜び3倍増だ！

◀女のコとわかち合う勝利の味は最高！なお、女のコと同じ部と違う部の場合でセリフが変わるぞ。

イヤミな応援もアリ

◀伊集院に電話を掛けまくっていると、ヤツが応援（？）にくることもある。

絶好調で女のコの注目を

平日コマンドを実行するとき、月曜から土曜まですべてコマンド成功すると、女のコが登場して励ましてくれるのだ。特にパラメータは変化しないけど、こういうのって気分がイイよね。ただし、コマンド実行時に女のコのＳＤキャラが表示されていないとダメだぞ。

6連続成功

◀実行したコマンドに対応する女のコが応援にくるぞ。

テストでメグメグ

◀期末テストで5科目ともイイ成績を取ると、なぜか美樹原さんが登場することがある。

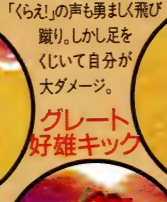
うなれ！うなれ早乙女キック!!

修学旅行で女のコの誘いを断り、1人で見学に出かけよう。すると好雄と行動することになり、戦闘では一緒に戦えるのだ！ヤツのイカス攻撃の数々をその目に焼き付けよう。もちろん修学旅行前のセーブは忘れずに。

グレート好雄キック

「くらえ！」の声も勇ましく飛び蹴り。しかし足をくじいて自分が大ダメージ。

スペシャル好雄パンチ

「いくぞ！」のかけ声とともにジャンピングパンチ！　しかし腕がポキッとな。

好雄の秘薬

自分で勝手に受けたダメージを9,999回復する俺にもよこせ。

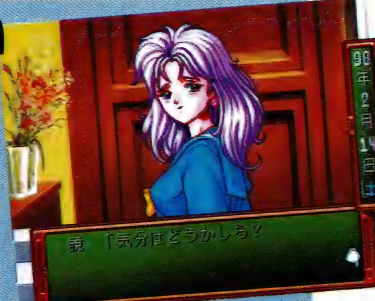
イカス!!

▲▶おおっ、ＰＣ版よりも名前がパワーアップ！　今度こそ期待できる!?　……やっぱダメか。

好雄の超必殺技!?

トホホ

お見舞い

体調が低くストレスが高いと病気になり、強制的に休養をとるハメに。しかし仲のよい女のコは、土曜日にお見舞いに来てくれることがあるのだ！

季節感あふれるメッセージ

3月21日、7月最終日曜日、9月23日、12月23日にデートをすると、女のコのセリフが普段より多いのだ。いろんなコのセリフを聴いてみよう。

こんなセリフ

◀全然季節感のないセリフをしゃべる女のコも約1名いるけど。

ちょっと怖い物見たさ ㊝イベント

イベントも楽しいものばかりじゃない。できれば見たくない、バッドイベントだって数多く用意されているんだよね。そんなツラく悲しい場面を、ここでイヤというほど紹介させてもらおう。読む前にハンカチの用意を忘れずに(嘘)。

衝撃! 好雄に彼女が!!

女のコが8人以上登場している場合、好雄が詩織、優美以外の女のコひとりと付き合うことを、3年目の2月26日に主人公へ報告してくる。さすがに本命の女のコを取られることはないけど、なんかくやしいぞ。

◀好雄が伝説の樹までてくれと言い出す。

◀なんだよ、ニヤニヤして。まさか、俺に告白!?

◀な、なにぃ!? 好雄に先を越されるとは、一生の不覚!

テメー! うまいことやりやがって!

嗚呼、禁断の愛 外井雪之丞

伊集院家のクリスマスパーティーには、容姿が高くないと参加できない。しかし門番の外井は、たくましい男が好きというアブない人物。たとえ容姿が低くても、運動が高い男性は中に入れてくれるのだ。3年間運動チェックで中に入ると、卒業の日に彼の告白が…。

イヤ～ン らぶらぶう

▲容姿70未満 運動150以上で最初のクリスマスイブを迎えよう。2年目以降は、175、200以上の運動が必要。

来るなっ! 寄るなっ!

◀条件をクリアしてしまうと、卒業式に外井がやってくる。伊集院、コイツを止めねぇか!

一服盛られた? 食中毒

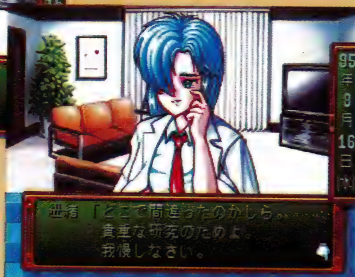
女のコと同じ部にいると、夏合宿で食中毒が発生することがある。こうなると体調は半分に低下し、練習も1日中止されてしまうのだ。メリットは少ないけど、女のコの悲しそうな顔が見られて、少しラッキー!?

◀練習中、急にお腹がゴロゴロと……。

おメメうるうる

◀自分のせいで、と泣いてあやまる詩織。そんな彼女もカワイイけど……お腹痛いよ～。

反応も人それぞれ

▶笑ってごまかす、素直にあやまるなど、こんなときにもそのコらしさが見え隠れ。

デート先で女のコに逃げられる

主人公の容姿は、着こなしの善し悪しをあらわす数値。もし、あまりに容姿が低い=カッコ悪いと、せっかくデートに誘った女のコが怒って帰ってしまうのだ。この場合は女のコとデートしたことにならないので、容姿を上げて誘い直したほうがイイぞ。

◀容姿が30以下(鏡は35以下)の状態で、女のコをデートに誘ってみると……。

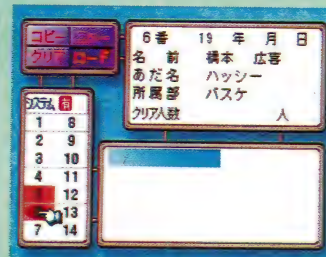
▶会うなりムッとした顔して、帰っちゃった。

さ、寒すぎる…

ロード失敗

直前にメモリカードを抜いてからロードしようとすると、女のコの声で警告されるぞ。また、セーブデータが壊れているときは、別の警告音声があるのだ。

◀選んだブロックごとに女のコが違う。お試しあれ。

ときめきメモリアル

キミはコレを見たことある!? 貴重イベント

特に珍しいものや見るのが面倒なシーンを、この場でまとめて載せちゃうぞ。もしも見たことないイベントがあったら、ぜひ自分の手で見つけだしてほしい。ここで見るのと実際の画面で見るのでは、感動の大きさも違ってくるものね。

な、なんとアノ歌のカラオケが!

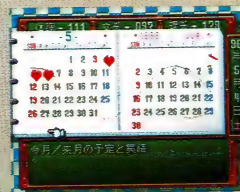
顔が赤くなった女のコと3回目のカラオケに行ってみよう。すると女のコに「歌ってほしい」とせがまれ、オープニングの曲「ときめき」のカラオケができるようになるのだ! さらに女のコのセリフが出ているときに上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力すると、選べる曲が追加されるぞ。

▲歌が聴きたいなんて、テレテレっす。しかもここでコナミコマンドすると……。

◀「二人の時」など、3曲が増えている! こりゃ歌わずにはいられないぜ。

歌うぜ!

番長なき不良戦

1ヵ月の間に同じ場所(近所の公園以外)で連続してデートしてみよう。すると番長戦の季節でもないのに不良と遭遇し、戦闘するハメになるのだ。ザコとはいえ、奥義を覚える前だとかなりの強敵。よほど体調、運動などが高くないと勝ち目はないぞ。

◀このように、集中して同じ場所でデートしよう。

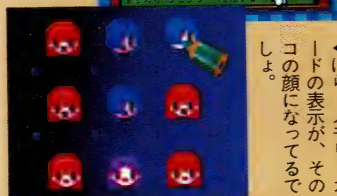
◀すると、デート先で不良にガン付けられる。

◀不良たちと拳で語り合う瞬間! 勝利すると、番長に報告すると言いつつ去ってしまう。普通はこれで終わりだが、3年目前半はなぜか番長が登場することも。

主人公危うし!?

声とメモリーカードと女のコ

データロード時のおはようボイスは、直前にデートやイベントのあった女のコのもの。また、メモリーカードの状態表示には、その女のコの顔をかたどったものが利用されるのだ。

▶デートやイベントなどが起こったら、すかさずセーブすると……。

◀ほら。メモリーカードの表示が、その女のコの顔になってるでしょ。

こんなことも可能!

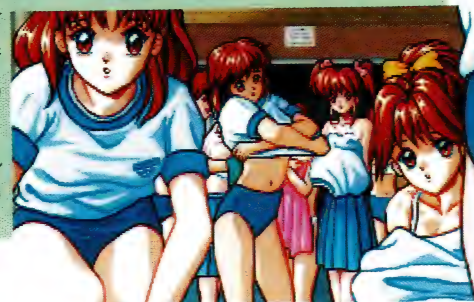
セーブを調整すれば、メモリーカードの顔をすべて変えることもできる! 告白直前データを、こんな形でまとめるのもカッコイイぞ。

部活操作でイベント制覇だ

詩織を好きなクラブに入部させる計算式を教えるぞ。(誕生月×4+誕生日)÷11の余りが右の表の対応する。ただし()内の計算が11未満の場合は11で割らないこと。これさえ知っていれば、いつでも詩織を自分と同じクラブにできるのだ。

	部活名
0	文芸部
1	電脳部
2	野球部
3	水泳部
4	演劇部
5	美術部
6	サッカー部
7	バスケ部
8	科学部
9	吹奏楽部
10	テニス部

やばいけどうれしい着替えシーン

体調が下がってケガをすると、女のコが着替えてる場面に出くわすイベントが発生する可能性があるぞ。これはケガするしか!(笑)

バイオリズム

カレンダーと一緒に表示されるバイオリズム。これの見方をイマイチ理解してない人って多いのでは？　ここで紹介する画面の見方を参考に、正しい状態診断をしよう。

成功
失敗ライン
成功

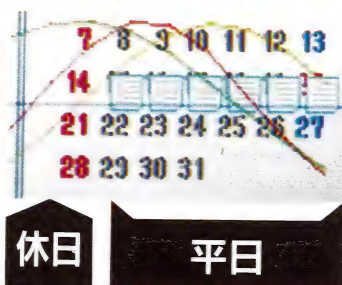
1週間前　当日　1週間後

3つの要素と対応するコマンド

- ■知性…文系学力、理系学力
- ■感性…芸術学力、おしゃれ、遊び
- ■身体…運動

平日と休日では見る位置に注意

カレンダー中心部のタテ線は当日の状態を表示している。つまり、休日にコマンドを入力するなら、タテ線に重なる状態を見ればＯＫ。しかし、平日コマンド入力時はやや右寄りの翌日からチェックしないと、状態の判断を間違えてしまうので注意！

休日　平日

バイオリズムの見きわめ方

ＰＳ版は、調子の良い悪いの差が大きく、バイオリズムの確認はかなり重要だ。右の例と、各要素に対応するコマンドを照らしあわせ、１週間でベストの行動をしよう。

成功しやすい

日曜は失敗ライン上にあり、それ以降は上昇に向かうのが理想的な曲線だ。下に向かっても問題なし。

成功しにくい

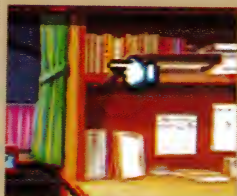
バイオリズムが上下から向かい、１週間で失敗ラインを交差するときは、コマンド失敗しやすいぞ。

便利コマンド集

ゲームに役立つコマンド、小技をまとめて紹介しちゃおう。いちいちQ&Aコーナーを見なくてもイイように、文末にコマンド一覧を付けておいたぞ。

❶Q&A表示

平日コマンド入力画面で、写真の付近にカーソルを合わせて◎。ミニ知識満載のＱ＆Ａが見られるぞ。

❷リセット

１Ｐの㋜+㋝+L1+R1をしばらく押し続けると、リセットがかけられる。セーブ中はリセットが効かない。

❸字幕モード

告白シーンで何かボタンを押し続けると、女のコがしゃべっているとき、画面下に彼女のセリフが表示されるのだ。

❹◎ボタン連打

２Ｐの◎+△+×+□を押すと、◎ボタン連射状態に。パッドモードにすれば、同じコマンドを繰り返せるぞ。

❺OPの秘密

３回目以降の奇数回目は歌詞の帯の色が変わる。偶数回目は歌詞のない高解像モードだ。

▼画面下の帯の色がランダムで変化するのだ。

▲高解像は線が細かい。

❻場所表示

１Ｐの△ボタンを押し続けている間、自分が現在いる場所の名前を表示してくれるのだ。

Q&Aコーナー
・システム設
・メモリーカ
・ファイルセ
・バイオリズ

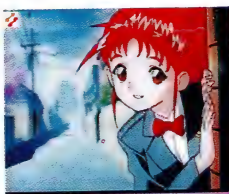
コマンド一覧

コマンド	操作
リセット	１Ｐの㋜+㋝+L1+R1をしばらく押し続ける。
◎ボタン連打	２Ｐの◎+△+×+□を押す。１Ｐのボタンを押すと解除。
場所表示	１Ｐの△ボタンを押し続けている間。
ターボモード	２Ｐの㋜を押すと高速動作モードに。もう１度押すと解除。
字幕モード	どれでもイイので、コントローラのボタンを押し続ける。

よしきくりんの『ときめきメモリアル』リプレイ！

本誌コラム好評連載中の、早乙女優美役として有名なよしきくりんさん。今回特別に、『ときめき』のプレイレポートを大執筆!!果たしてどんなプレイだったのか……。

1年目

シャワールームでドキドキ

▼どの窓を覗くかが運命(？)の分かれ道。よしきさんはどれにしたのかな？

▲オープニングアニメでは、ちょっとだけ登場する優美ちゃん。

アニメのようなオープニング[illegible]、きらめき高校の伝説の物語。印象的な[illegible]Mで流れるオルゴールの音。6月の体育祭[illegible]遊ぶものによってはシューティングゲームさながらの連打で楽しめるよね。ちなみに私は借り物競走が一番好きです。そして夏合宿の目玉(！)と言えばシャワールームを覗くこと……どこの窓から覗くかが運命の分かれ道。ムキムキの男子生徒が出てくるか、女子生徒が出てくるかお楽しみぃ。そして9月の新学期に入った頃に、好雄の家に電話をしたら優美ちゃんが出てきました。姿は見えないけれど、声だけの初登場です。その頃初めて公園で会った清川さんは、毎朝50kmのロードワークを欠かさないとか……ウッソー、こりゃ並みじゃないね。そして初詣に詩織ちゃんを誘うと、ちゃんと着物に着替えてきてくれてビックリしちゃった。しかしここで事件発生！ ついうっかり部活練習日にデートの約束しちゃったもんだからさぁ大変！ そりゃあデートを取りましたよ。おかげでクラブは退部になっちゃいました。女のコの爆弾マークが点滅すると大変だもんね。結構これって八方美人に徹することが、成功の秘訣よね。

2年目

さて、ナゾラーの正体は？

2年目の4月になると、いよいよ優美ちゃんの登場です！ 好雄に電話をして優美ちゃん情報を聞くと、兄としてちょっぴり心配するような一面も伺えます。このときばかりは、頼もしい〝お兄ちゃん〟っていうかんじですね（いつもは落ちつきない兄ですけれど……）。

9月には楽しい楽しい修学旅行。前回のプレイで沖縄に行ったところハブが出てきたので（ちょっとリアルでコワイ）、今回は北海道に行くことにしました。このイベントでユニークなのは、熊が出てきて戦うシーン。熊の武器の〝サーモンブーメラン〟は笑える！ このとき初めて自分(プレイヤー)の姿が見えるよね。それから10月の文化祭の舞台で、九伊豆戦隊カルトマンを見ました。実は、このセリフの収録のときに「ナゾー！」「ナゾ？ナゾ？ナゾ?!」と叫んだのですが、いったい何のことやらサッパリ見当がつかなかったのです。でもこのイベントを見て初めて〝ナゾー〟が解けましたよ（なるほど、こういうことだった訳ね)。そしてその中でも一番高い声の「ナゾー！」は、何を隠そう私、〝よしきくりん〟の声なのです!!

▼文化祭で演劇部に行くと見れる「カルトマン」。ナゾラーの声は必聴！

▲電話したときは頼もしく感じられる好雄。妹想いの優しい一面も……。

3年目

そして……ポニーテール!!

▼同学年のコは分かるけど、優美ちゃんの進路を調べられないのが残念!?

▲試験では7位の成績だったとか。さぞかしモテモテだったことだろう。

3年生になると進路相談で他の人の情報が聞けるよね。私は一応全員の進路希望を調べてみました。これはなかなか興味深くてワクワクしちゃった。そして高校生活に勉強はつきもの。1年生の最初の試験では180位だったのが3年生の最後の試験では努力の甲斐あって、9位の詩織ちゃんを抜いてなんと7位！ おかげ様で見事一流大学にも無事合格できました。そして『ときメモ』のメインイベント、卒業式の告白。まずは好雄のスッゴイ告白が待っていたのです。ナント好雄は紐緒さんとカップルになっていたぁ?! 「好雄」「結奈」なぁんて呼び合ったりしてさ……信じられない！ スゴイ組み合わせだぁ。驚いている暇もなく次は私の番です。伝説の樹のあのシルエットはポニーテール……そう優美ちゃんだぁ。実は今回最初から優美ちゃん狙いで頑張ってみたんですよ。なぜかというと自分の告白のセリフを、実際どんなふうに喋ったのか聞いてみたくなってね。でも結局、自分が自分に告白しているのよね。恥ずかしいような照れるような、不思議な感じでした。それにしても、優美ちゃんとうまくいって本当に良かったよ！ めでたしめでたし……チャンチャン。

『ときめき』の最新情報だ!!

去る11月17日、大阪でコナミ新作ゲームの発表会が行われた。そのとき、とんでもないＰＳソフトの情報が公開されたのだ。その名も『ときめきメモリアル プライベートコレクション』！ 今まで使われた原画やゲーム中のイベントなど、ファンなら必ず手に入れたいものがギッシリ満載されているらしい。価格は¥2,980(予定)で、96年春発売予定。『ときめき』はさらに熱く加速する！

◀これはまだ企画段階の写真。製品版パッケージが見たい！

◀そして、伝説の樹のもとへ走る！ この後、うれし恥ずかしの告白シーンへ。

優美ちゃん!?

リプレイを終えて…突然インタビュー!!

優美はくりん流くりん節!

——ＰＳ版の『ときめきメモリアル』をプレイしてみてどうでしたか？

よしきくりんさん(以下よしき、敬称略)：映像がすごくキレイですね。今まで２回ほど最後までプレイしたんですけど、自分でやってみて本当に売れるゲームなんだなっていうことを痛感しました。ただ、オープニングの優美ちゃんが太ったのが気になりましたけど……(笑)。

——そこで中学時代の制服が出てきましたね。

よしき：そうそう！　ちょっと顔を出す感じで出てきたとき、１人だけみんなと違うのよね。今回、優美ちゃんのプロレスのイベント見たんですけど、結構過激な格好をしているので思わず顔が赤くなってしまいました。プロレスのセリフはわりと気合い入れて読んだ覚えがあって、実際ゲーム画面を見て、あんな格好で喋ってたなんて思うと恥ずかしいです(笑)。

——パンツが見えそうで？

よしき：確かに見えそう！(笑)。あ、それでね、１回目は誰にも告白されなくって「女々しい野郎どもの詩」を聴いてしまったんですけど、今度こそはと思って、いろいろ頑張った末に優美ちゃんに告白されたんですよ！

——素晴らしいですねっ!!

よしき：いやぁ、あんなこと言ってたんですね。「わぁ、すごいわ」って自分でも思って(笑)。

——ＰＳ版で、ココを見てほしいとか聞いてほしいとかっていうところはありますか？

よしき：ＰＳならではのイベントが増えたので、それぞれのイベントを見てほしいと思いますね。あと、やっぱり告白シーンは聞いてほしいです。

▶ホントにノリがいいのが、よしきさんのナイスなところです。

——早乙女優美ちゃんのキャラクターをよしきさんご自身はどう感じていますか？

よしき：もう２年ぐらい演じてるので、早乙女優美＝よしきくりんみたいな世界ができあがってますね。映像で動いたり喋ったりするのを見ることによって、今までよりももっともっと自分に近くなってくる感じで、すごく好きになりましたね〜。私も中学の時って、365日ポニーテール状態だったんですよ。だから、そう思うと結構自分の学生時代に近いかな。性格も、ちょっと似てる部分もあるかな……なんて思ったりして(笑)。

——ＰＣエンジン版の『ときめき』のお仕事を最初に依頼されたときの印象は？

よしき：台本がすごく分厚かったのを覚えてます。数百ページあって、タウンページくらい厚かったんですよ。まずそのボリュームの多さに「これだけセリフがあるのか！」って驚いてしまいました。予想に反して(笑)ここまで人気が出てくれたのも、役者冥利っていうか声優冥利に尽きますね。

▶以前ＣＭで歌っていた「ミラパルコ」の歌も披露してくれました。声を伝えられないのが残念！

——アーケード版の『ぱずるだま』のアフレコはどうでしたか？

よしき：何か、すごい興奮状態でした。結構叫び系のセリフだったんですけど、絵が見えないから想像で演じました。普通は座って録音するんですけど、あの時は立ってやりましたね。やっぱり叫び系は力の入れ具合が違うから(笑)。

——『ときめき』以外の活動を聞かせて下さい。

よしき：ＣＭの声とＣＭソングとかが中心ですね。ホールズのモアイ像が出てるＣＭでは「喉スッキリ気分スッキリ」っていう低めの声と「オーシャンブルー　出た！」っていう声で出てます。あとクロレッツのＣＭもやってます。今日新しく録ってきたから、近々見れると思いますよ。

——チェックしながら見てみます(笑)。今後、挑戦してみたいことはありますか？

よしき：ファンの方に「声だけじゃなく、いろんな場に出て下さい」って手紙も戴いてるので、機会があったらイベントにも出てみたいですね。

——では最後に、ファンの方にメッセージを！

よしき：今、縁あってこの雑誌でコラムを持たせていただいたりもしてるので、声だけじゃないマルチな〝よしきくりん〟の部分も見てほしいなって思います。それも含めて『ときめき』をもっと応援して下さいね！

▲機会があったらタカビー系も演じてみたいとか。でもキュートでへんちくりんなイメージも捨てがたい。

※よしきくりんさんのコラムは、本誌173ページに掲載されています。

幻想水滸伝

GENSO SUIKODEN

幻想水滸伝

●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／12月発売予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

前号に引き続きストーリー攻略の中盤編をお送りする。キャラを仲間にする条件や、役立つアイテムリストもバッチリ掲載！

赤月帝国全体図

1 グレッグミンスター
2 魔術師の島
3 ロックランド
4 清風山
5 レナンカンプ
6 虎狼山
7 サラディ
8 クワバの城塞
9 セイカ
10 カク
11 トラン湖の城(本拠地)
12 コウアン
13 大森林の村
14 コボルトの村
15 エルフの村
16 ドワーフの山道
17 ドワーフの村
18 ドワーフの金庫
19 パンヌ・ヤクタ城
20 ガランの城塞
21 テイエン
22 リコン
23 デュナンの急流
24 リュウカンの庵
25 アンテイ
26 ソニエール監獄
27 スカーレティシア城
28 ロリマーの城塞
29 湖賊の砦
30 キーロフ

全体的な位置を把握しながら進んでいこう

本拠地を手に入れてからは、これまで以上に行動範囲が広がる。物語も中盤にさしかかる今回は、全体マップを初公開。ゲームスタート時から今回の攻略範囲までに登場する町や村、ダンジョンを完全網羅しているぞ。これで赤月帝国の地形が分かるだろう。このマップに記された番号は、ストーリーチャートのマップ番号に対応しているので、併せて活用してほしい。また仲間にできるキャラは、あらゆる場所にいるぞ。くまなく歩き回って仲間を増やそう！

地図職人を仲間にすれば周辺マップは見れる

地図職人のテンプルトンを仲間にしたときに、水滸図というパーティアイテムがもらえる。水滸図を手に入れると、フィールド画面の右下に周辺マップが表示されるようになる。現在地も赤で記されるから、迷うことなく歩き回れるのだ。

◀水滸図入手後は、このようにフィールドの移動は快適になるぞ。

 イラスト／岩瀬さとみ

ストーリー攻略　エルフの村〜スカーレティシア攻防戦

人間を信用しないエルフたち

エルフの村に着くと言い争いの真っ最中。帝国士官バレリアの話では、将軍クワンダが焦魔鏡を使って森を焼き払おうとしているらしい。しかしエルフの長老は信用しようとはせず、主人公ともども牢屋送りにしてしまう。だがキルキスの恋人シルビナが助けにきてくれるので心配はいらないぞ。

▲長老はエルフ以外の種族を蔑み信用しない。その高慢な態度が仇になりそうだ。

▼牢で一緒になったバレリアから、焦魔鏡のことを詳しく聞くことができる。

大金庫の仕掛けをうち破れ!

ドワーフの長老も主人公たちの言い分を信用してくれない。そこで大金庫から流水棍を盗み出せるかどうかを試されることになる。成功すれば主人公たちを信じて、焦魔鏡を破壊できる風火砲を作ってくれるという。大金庫の中はダンジョンになっていて、数多くのトラップが仕掛けられている。しかしドワーフたちが言うほど、難しい仕掛けはないぞ。ちょっと頭をひねれば、簡単にクリアできるはずだ。

▲3つのスイッチを青、赤、青の順に切り替えれば通れるぞ。

▲自分たちの金庫の仕掛けにはずいぶん自信がありそうだぞ。

▶石板を見れば分かると思うが、念の為ヒントを。左のボタンが"ピコ"で、右が"ポン"だ。

BOSS ギガンテス

奥で宝を守るモンスター。通常攻撃の他、魔法による全体攻撃をしてくる。特に魔法攻撃は強力なので、ピクトールとバレリア以外は回復にまわろう。

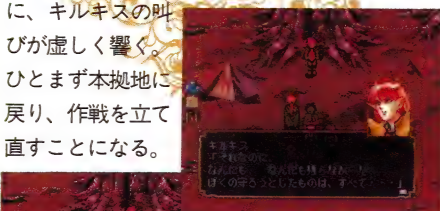
不吉な予感

見事に流水棍を盗みだし、ドワーフの長老の信用を得た主人公たちは、急いでエルフの村に引き返す。ところが帰り道の途中、山の中腹から赤く燃える光景を目にする。まさかと思う気持ちを抑えつつ、急いでエルフの村へ向かおう!

森が燃えている!

◀帰り道、山の上から見たものは真っ赤に染まっている森だった……! 渦巻く不安にかられる主人公たち。

悲しみのキルキス

エルフの村に着いたときにはすでに遅く、村は焼け落ちていた。呆然とする主人公たちの耳に、キルキスの叫びが虚しく響く。ひとまず本拠地に戻り、作戦を立て直すことになる。

▲今までの苦労が水の泡になってしまったなんて納得できない。

◀故郷も恋人もすべて失ったキルキス。もうエルフは彼1人なのか?

ストーリーチャート

エルフの村(MAP⑮)
牢に入れられてバレリアと話した後、鉄格子の所にいくとシルビナが助けに来る。ここではバレリアがパーティに入る。

↓

ドワーフの山道(MAP⑯)
木の後ろは通れるようになっているので、宝箱はしっかり全部取ろう。

↓

ドワーフの村(MAP⑰)
ドワーフの長老と話し、腕試しを了解する。鍛冶屋にミースがいるので仲間に。

↓

ドワーフの金庫(MAP⑱)
ドワーフの村で装備を整えてから来よう。仕掛けが3つ程度あるが、どれも難しくはない。ギガンテスを倒せば、奥にある流水棍を入手できる。

↓

ドワーフの村(MAP⑰)
再びドワーフの長老と会い、流水棍を渡す。あとはエルフの村へ引き返そう。

↓

ドワーフの山道(MAP⑯)
山道の途中、イベント発生。燃えている森の光景を見ることになる。

↓

焼けたエルフの村(MAP⑮)
一通り会話が終わったらドワーフの村へ。ここでセーブをしておこう。

次ページへ

ピンチの後に一転して形勢逆転！

本拠地へ戻ろうとした主人公たちの前に帝国兵が立ちはだかる。必死の抵抗を見せるが多勢に無勢、どうすることもできない。そこへ解放軍の新しい仲間たちを率いたマッシュが登場。一転して追い上げムードになり、このまま戦争イベントへ突入だ！

▲コボルトの村に入ると突然たくさんの帝国兵に囲まれてしまう。

◀スタリオンの速い逃げ足のおかげでシルビナは助かったのだ！

一気に進軍だ!!

このパンヌ・ヤクタ攻防戦は、初めての戦争イベント。いきなり突入するので緊張するかもしれないが、こそどろチームがいれば大丈夫。敵の次の手を探ってきてくれるからだ。後は敵の手に対して有効なコマンドを実行すればＯＫ。攻撃の相性を考えてコマンドを選ぼう。

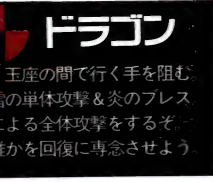
▲解放軍の初陣だ。最初が肝心なので気を引き締めて臨もう！

▶その他コマンドを大いに活用することが勝利への近道だ。

クワンダと決着！

戦争イベントには勝利したものの、まだ城の中にはクワンダが残っている。城の最上階で、主人公はクワンダと一騎打ちの決着をつけることになる。勝負がついた後、ある選択が……。

▲焦魔鏡を使おうとする時、間一髪で風火砲が間に合う。

▲クワンダはブラックルーンに操られていたらしい。

ドラゴン

王座の間で行く手を阻む。雷の単体攻撃＆炎のブレスによる全体攻撃をするぞ。誰かを回復に専念させよう。

フリックの再登場が新たな波紋を呼ぶ

前解放軍アジトが急襲されて以来、行方不明になっていたフリックが仲間を集めてやってきた。しかし、オデッサが死んでしまったことや、現リーダーが主人公であることを聞くと怒りのあまり飛び出していってしまう。彼を説得するため、カクの村へ行かなければならないぞ。

◀オデッサがいないことにイラついているようだ。

▲カクの村では冷静さを取り戻したフリックと話ができる。

きれいなバラには毒がある

ガランの城塞攻略後、勢いづいた解放軍はスカーレティシア城まで攻め上げようとする。だが、バラの毒攻撃を受けて撤退を余儀なくされるのだ。策を講じるため、主人公たちは偵察に向かう。

◀毒の花粉の前にはどんな攻撃も歯が立たない。

◀バラを何とかしないとスカーレティシア攻略は不可能だ。

コボルトの村(MAP⑭)

ここではバレリアが一旦抜け、クロミミがパーティに入って戦闘になる。戦闘終了後はそのまま戦争イベントに突入。

戦争イベント **パンヌ・ヤクタ攻防戦**

勝利後、バレリア、クロミミがパーティに入る。１度城から出てセーブも可能。

パンヌ・ヤクタ城(MAP⑲)

ドラゴンを倒し、屋上でクワンダとの一騎打ち。その後、重要な選択肢が。

本拠地(MAP⑪)

フリックが本拠地にたどり着いているので話をする。

カクの村(MAP⑩)

民家にいるフリックと話をし、とりあえず和解をする。

本拠地(MAP⑪)

再び本拠地に戻ると準備が整っており、戦争イベントが発生する。

戦争イベント **ガランの城塞**

戦争イベント **スカーレティシア攻防戦**

どの攻撃を行っても、毒の花粉を喰らって１ターンで終了する。

ガランの城塞(MAP⑳)

ビクトール、フリック、グレミオが必ずパーティに入る。ここにはカイとクインシーがいるのを忘れずに。

幻想水滸伝

高名な薬師リュウカンに会え！

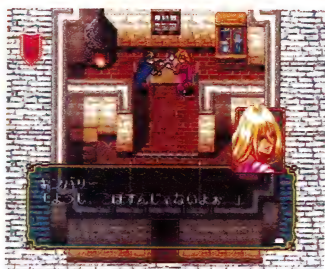
スカーレティシア城のバラの毒を、なんとか無効にしなければならない。主人公たちは、毒を無効化する薬を作れるリュウカンという人物がいるとの情報を得る。だが、リュウカンは南の急流の先にある庵に閉じこもっているらしい。テイエンに住む船大工ゲンと錬金術師カマンドールに船を改造してもらい、急流を越えて庵へ進もう。

▶テイエンやリコンでは薬師についての情報が手に入るぞ。リュウカンに会えれば毒を無効にする薬を作ってもらえるかも。

▲やっとリュウカンに会えても、目の前でミルイヒにさらわれてしまうのだ。

◀このエンジンを船に取り付ければ、急流を越えることができるらしい。

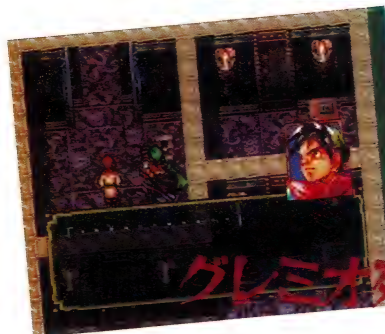
ソニエール監獄に侵入するには？

ソニエール監獄に連れ去られたリュウカンを救い出すためには、厳しい監視の目をくぐり抜けなければならない。ここではマッシュの言う通りに動くことになる。アンティにいるキンバリーとテスラを仲間にし、ニセの命令書を手に入れるのだ。

◀酒を酌み交わすキンバリーとフリック。細かい動きにも注目！

▲ニセ印作りのキンバリーと代書屋のテスラによる合作だ。

グレミオとの別れ

門番にニセの命令書を見せれば難なく監獄に忍び込める。立ちふさがる帝国兵を倒しながら、一番奥の牢屋に入れられているリュウカンを救出。しかし脱出寸前のところでミルイヒが登場し、人食い胞子を使ってワナにはめようとする。グレミオは主人公を助けるために！人身代わりに……。

▶出口まであと少しのところで邪魔が！ ミルイヒは陰湿な手を使ってくるぞ。

グレミオ死す！

◀主人公たちを助けるために犠牲となったグレミオ。残された斧とマントが、哀しみを深くする。

ミルイヒを討つ!?

弔い合戦ともいえる戦争イベントを勝利した後は、スカーレティシア城に乗り込むのだ。２階のバルコニーにある毒のバラを焼き払おうとすると、ミルイヒが再び登場する。そしてここではグレミオの仇をとるか、それとも罪を許すかの重要な選択を迫られることに。

▲リュウカンの薬のおかげで、バラの毒をくらうことなく戦える。

▶すべてが終わった後、帝国軍が攻めてくるという知らせが……！

▲ミルイヒも操られていたのだが、グレミオの仇を許せるだろうか!?

テイエン(MAP㉑)
村人からリュウカンの情報を入手。ここにはヘリオン、エイケイらがいる。

リコン(MAP㉒)
リュウカンが山に引き籠もっているという話を聞き、船に乗って南下。

デュナンの急流(MAP㉓)
今の船では、急流を越えることができないのを確認。

テイエン(MAP㉑)
ゲンとカマンドールを仲間にし、エンジンを手に入れる。

リコン(MAP㉒)
エンジンを取り付けて改造された船が完成するまで、強制的に話が進む。

リュウカンの庵(MAP㉔)
リュウカンとの会話中、彼がミルイヒにさらわれる。庵の中に宝箱あり。

本拠地(MAP⑪)
マッシュと話をし、手紙を受け取る。

アンティ(MAP㉕)
キンバリーにマッシュの手紙を渡す。その後、テスラを仲間にする。

本拠地(MAP⑪)
マッシュからニセの命令書を入手。

ソニエール監獄(MAP㉖)
囚われのリュウカンを救出。ここでグレミオがパーティから抜ける。

戦争イベント

スカーレティシア攻防戦

スカーレティシア城(MAP㉗)
２階のバルコニーに行く。ここでもクワンダのときと同様に選択肢が出る。

NEXT テオとの戦い

エルフの村～スカーレティシア城で仲間になるキャラクター

バレリア
帝国軍士官。エルフの村へ大森林を焼き払う計画を知らせに行き、そこで主人公と出会う。
場所：エルフの村

ミース
ドワーフの村の修行をしている鍛冶屋。マースが解放軍に入っていればミースも仲間になる。
場所：ドワーフの村

クロミミ
村の仲間を助けるために行動するコボルトの若者。3度目に会った時、パーティに加わる。
場所：コボルトの村

シルビナ
キルキスの恋人であるエルフの少女。村が焼け落ちた時、スタリオンに助けられ無事に再会できる。
場所：パンヌ・ヤクタ城

スタリオン
足の速さが自慢のエルフ。コボルトの村で再会するが、パンヌ・ヤクタ攻略後に正式に仲間になる。
場所：パンヌ・ヤクタ城

テンプルトン
地図作りなら一人前の少年。彼をなかまにすると、周辺マップが見れる水滸図が入手できる。
場所：焼けたエルフの村

ゴン
クロミミの弟分であるコボルト。パーティにクロミミがいる状態で話しかけると仲間にできる。
場所：コボルトの村

フー・スー・ルー
力自慢の放浪戦士。彼の食事代1万ポッチを代わりに払ってあげると仲間になる。
場所：コボルトの村

ローレライ
謎の女戦士。主人公のレベルが低いと仲間にならない。パンヌ・ヤクタ攻略後なら大丈夫だろう。
場所：コウアン

ガスパー
カクで賭場を仕切っている。チンチロリンで5000以上勝てば仲間になり、本拠地に賭場ができる。
場所：カク

シーナ
レパントの放蕩息子。レパントを連れていくと、説教とともに強制的に解放軍に入る。
場所：セイカ

アントニオ
マリーの知り合いのコック。マリーに「コックがほしい」と言われたら誘いに行こう。
場所：セイカ

ヘリオン
呼び戻しができる能力を持つ老婆。仲間にすると瞬きの鏡がもらえて、一瞬で本拠地に戻れる。
場所：テイエン

ゲン
威勢のいい船大工。急流を越えられる船が必要になったとき、仲間になり腕を発揮する。
場所：テイエン

カマンドール
ゲンとは喧嘩仲間の錬金術師。急流を渡れるエンジンを開発し、ゲンとともに解放軍に参加する。
場所：テイエン

ロッテ
飼い猫のミナを探している女のコ。カクの村でネコを捕まえてくるとお礼に仲間になってくれる。
場所：リコン

ジャバ
鑑定に自信を持つ鑑定屋。ひいらぎマスターが落とす名無しの壺を持っていくと仲間になる。
場所：リコン

ミーナ
酒場でナンバーワンの踊り子。主人公が一緒に踊ると仲間になってくれる。
場所：アンテイ

エスメラルダ
空想癖のある、一見貴族のお嬢様風の女性。マジシャンが落とすオパールを渡すと仲間になる。
場所：アンテイ

クロン
アンテイの町で門番をしている少年。スカーレティシア城攻略後、仲間になる。
場所：アンテイ

キンバリー
表向きは飾り細工職人だが、裏ではニセ印作りをしている。マッシュの手紙を渡すと仲間に。
場所：アンテイ

テスラ
平穏で慎ましい生活を望んでいる代書屋。キンバリーを仲間にした後、しぶしぶ仲間になる。
場所：アンテイ

ジーン
封印球を人に宿す能力を持った紋章師。仲間にすると本拠地に紋章師の店を開く。
場所：アンテイ

チャップマン
仕入れには自信を持った防具屋。仲間にすると本拠地に防具屋を開いて、商売を始める。
場所：アンテイ

リュウカン
どんな薬も作れるという、高名な薬師。ソニエール監獄から救出後、仲間になる。
場所：本拠地

イワノフ
ミルイヒに絵を描かされていた自由を求める画家。スカーレティシア攻略後、仲間にできる。
場所：スカーレティシア城

カシオス
ミルイヒのためだけに曲を奏でる吟遊詩人。ミルイヒを連れていくと仲間になる。
場所：スカーレティシア城

だんだん大きくなってどんどん便利になっていく本拠地

スカーレティシア城を攻略した時点で、仲間はずいぶんと増えたことだろう。それと同時に、本拠地もさらに大きくなり、城の機能もたくさんできている。初期の頃に比べるとずいぶん便利になっているはずだ。ここでは、今回の攻略範囲までにできる城の機能を紹介しよう。

▲本拠地が大きくなってから仲間になったキャラは、その大きさに驚くぞ。

エレベーター

セルゲイを仲間にすると本拠地の各階をエレベーターで移動できるようになる。本拠地が大きくなるに従って利用階数も増える。

▼階数が多くなるにつれ、ありがたさが増す。

▲仲間にするとすぐに作ってくれるのだ。

テレポート&瞬きの鏡

ビッキーを仲間にすると、本拠地から行ったことのある場所へテレポートできるようになる。そしてヘリオンを仲間にし、瞬きの鏡を入手すると一瞬で本拠地に戻れるのだ。この2人がいれば移動がかなりラクになるぞ。

◀本拠地の地下にいるビッキーに話すとテレポートできるぞ。

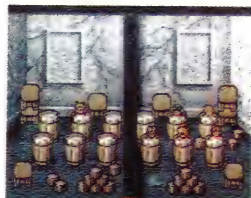
壁　画

イワノフは、仲間にすると本拠地内で壁画を描いてくれる。彼にいろんな色の絵の具を渡すことによって、壁画は完成に近づいていくぞ。絵の具は店で売っていたり、宝箱で手に入る。

◀解放軍の仲間たちをモチーフにした壁画を描いてくれる。

風　呂

サンスケは本拠地の2階に風呂を作ってくれる。これは本拠地のレベルに応じて、だんだん豪華になっていくのだ。全部で4段階にわたって変化するぞ。

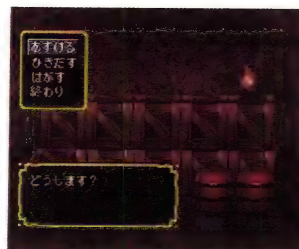
◀「?つぼ」や「?かいが」などのモンスターが落とす骨董品を鑑定しよう。それを風呂に飾ることもできるぞ。

各種店

宿屋・道具屋・防具屋・鑑定屋・紋章師の店・鍛冶屋と、この時点ですべての店がそろう。売られている品物も、新しい町にいくと本拠地の店に増えるぞ。

▼鍛冶屋には、武器レベルに応じて鍛冶職人が増えていく。

▲本拠地の1階には、こうしていろんな店が立ち並ぶようになるのだ。

倉　庫

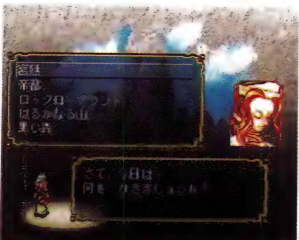
ロックを仲間にするとできる機能。アイテムの預け入れと引き出しができる。また、仲間キャラが持っている装備品と道具をはがすこともできる。ただし、はがせないアイテムもある。

◀「はがす」はキャラ全員の持ち物チェックもできるので便利だ。

賭　場

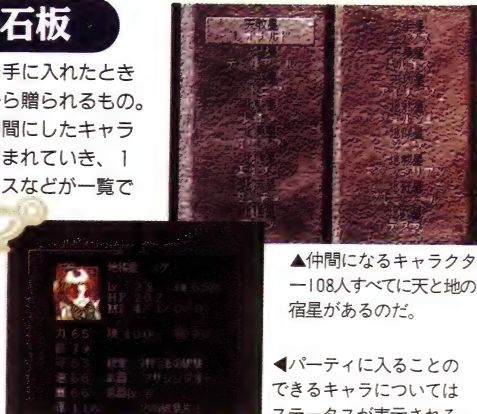
ガスパーを仲間にすると、ミニゲームでチンチロリンが遊べるようになるぞ。ダブルアップもできるので、お金が稼げる絶好のゲームだ。この他にもミニゲームは2つ用意されている。

◀遊ぶ前は必ずセーブしておこう。運が悪いとすっからかんだ。

サウンドテスト

カシオスを仲間にすると、サウンドテストができる。町や村、ダンジョンで流れる音楽がここで堪能できるぞ。ストーリーが進むにつれ曲も増えて、全部で16曲の音楽が聴けるようになる。

◀カシオスが画面左から歩いてくるアニメーションにも注目。

約束の石板

これは本拠地を手に入れたときにレックナートから贈られるもの。この石板には、仲間にしたキャラクターの名前が刻まれていき、1人1人のステータスなどが一覧できるのだ。水滸伝らしく、それぞれの仲間キャラクターには宿星が設定されている。108人すべて揃ったときは圧巻だ！

▲仲間になるキャラクター108人すべてに天と地の宿星があるのだ。

◀パーティに入ることのできるキャラについてはステータスが表示される。

アイテムデータリスト

防具

防具を購入するとき、現在装備しているものよりも防御力が高いものは緑で、防御力が低いものは赤で、装備できない場合は黒でキャラ名が表示される。このことを覚えておけば、倉庫から防具を引き出すときにも役に立つのだ。

装備	防具名	防御力	価格	備考	入手場所
あたま	バンダナ	+1	50		グレッグミンスター
	はちまき	+2	300		グレッグミンスター、ロックランド、レナンカンプ、エルフの村
	とんがり帽子	+5	1200	ふうせんを防ぐ	レナンカンプ、カク、エルフの村
	ハーフヘルム	+9	3300		ドワーフの村、アンテイ、キーロフ
	ひたいあて	+14	6500		アンテイ、キーロフ
からだ	ローブ	+1	100		グレッグミンスター
	チュニック	+2	200		グレッグミンスター、ロックランド、レナンカンプ
	けがわのふく	+4	700		グレッグミンスター、ロックランド、レナンカンプ、カク
	ブレスアーマー	+5	1000		レナンカンプ、カク、ドワーフの村
	ガードローブ	+7	1700	魔にボーナス	カレッカ、エルフの村
	けんぽうぎ	+10	3000		コウアン
	レザーアーマー	+14	5900		コウアン、ドワーフの村
	ハーフアーマー	+18	8700		ドワーフの村
	マジックローブ	+22	15000		エルフの村、アンテイ
	しのびふく	+28	22000	速にボーナス+5	アンテイ、キーロフ
たて	木のたて	+2	300		ロックランド、カク
	鉄のたて	+13	7300		コウアン
	こんとんのたて	+27	32000		キーロフ
その他	木ぐつ	+1	100		グレッグミンスター
	すねあて	+2	200		ロックランド
	てぶくろ	+2	300		ロックランド、カク
	マント	+2	400		レナンカンプ、カク
	サークレット	+3	600		レナンカンプ
	ブーツ	+3	800		コウアン
	ガントレット	+4	1700		コウアン
	かたあて	+4	2000		カク
	ブルーリボン	+6	1150		コウアン
	首輪	+7	1200		エルフの村
	エンブレム	+8	2700	魔にボーナス+10	アンテイ
	けがわのマント	+8	2800		ドワーフの村
	トウシューズ	+9	2800		アンテイ
	はねかざり	+9	4000		エルフの村
	シルバーレット	+11	7000		キーロフ
	シルバーリング	+11	5500		キーロフ
	バラの胸かざり	+13	7000		コウアン
	ウィングブーツ	+14	10200	速にボーナス+10	グレッグミンスター
	ガードリング	+15	8500		アンテイ
	銀の首輪	+17	6000		キーロフ

道具

体力や異常ステータスの回復などが中心の消費アイテムだ。紋章片には武器に属性を付けるものとステータスをアップするものの2種類あることを覚えておこう。

名称	効果	価格	入手場所
おくすり	味方1人のHPを100回復する	100	道具屋のあるすべての町
とっこう薬	味方1人のHPを500回復する	500	大森林の村、ドワーフの村、テイエン、アンテイ
毒消し	毒の状態を回復	200	グレッグミンスター、レナンカンプ、セイカ、カク、テイエンなど
すりぬけのふだ	ダンジョンから脱出	500	ロックランド、カク
はり	ふうせんを回復	200	大森林の村、コボルトの村、アンテイ
身代わり地ぞう	身代わりになる	5000	キーロフ
竜印こうろ	全員のHPを少し回復する	―	コウアンのレパントの屋敷のルーレット
黄色のえの具	壁画の材料	500	テイエン
青のえの具	壁画の材料	500	リコン
力の紋章片	力を1ポイントUPさせる	―	宝箱
技の紋章片	技を1ポイントUPさせる	―	宝箱
守の紋章片	守を1ポイントUPさせる	―	宝箱
速の紋章片	速を1ポイントUPさせる	―	宝箱
魔の紋章片	魔を1ポイントUPさせる	―	宝箱
運の紋章片	運を1ポイントUPさせる	―	宝箱

紋章

封印球(紋章)は、個人専用(最初から持っている)のもの以外は付け外しが可能だ。封印球を紋章師の力を借りて身体に宿すと、魔法が使えるようになったり特殊攻撃ができたり、または特殊な能力を得ることができるのだ。魔法の使用回数は本人のレベルによるものだから、別の封印球に付け替えたからといって減ったりすることはないぞ。

名称	効果	価格	入手場所
火の封印球	火の魔法を使える	7000	レックナートからもらう、キーロフ
水の封印球	水の魔法を使える	7000	サラディ、セイカ
土の封印球	土の魔法を使える	6000	リコン
風の封印球	風の魔法を使える	8000	トラン湖の城、コボルトの村
雷の封印球	雷の魔法を使える	8000	
神行法の封印球	ダッシュできる	5000	カク
見きりの封印球	突き返しの確率UP	7500	大森林の村
必殺の封印球	クリティカル確率UP	8000	ドワーフの山道、テイエン
おぼろの封印球	敵の命中率ダウン	9000	トラン湖の城、コボルトの村
幸運の封印球	経験値2倍	50000	キーロフ
わけみの封印球	残像攻撃	―	虎狼山
しでんの封印球	攻撃順を変える	―	スカーレティシア城
しっぷうの封印球	速が2倍	―	パンヌ・ヤクタ城
こもれ日の封印球	HP自動回復	―	ドワーフの金庫

鍛冶屋

このゲームでは、武器を買い換えることはない。そのかわり、鍛冶屋で武器を鍛えてもらって強くしていくのだ。ただし、強くすればするほど高額のお金を支払うことになるので、チンチロリンなどでお金を稼いでおこう。

武器レベル	価格	武器レベル	価格	武器レベル	価格	武器レベル	価格
Lv1→Lv2	300	Lv4→Lv5	2700	Lv7→Lv8	7000	Lv10→Lv11	27000
Lv2→Lv3	600	Lv5→Lv6	3500	Lv8→Lv9	11000	Lv11→Lv12	35000
Lv3→Lv4	1500	Lv6→Lv7	4500	Lv9→Lv10	18000	Lv12→Lv13	43000

藤丸地獄変

●ジャンル／S・RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

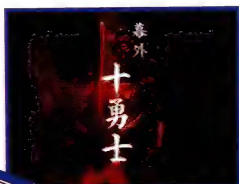
ココが違う! PS POWERチェック!

発売されてから約1ヵ月。みんなもうエンディングは見たかな？ うんそう、三十幕めの戦いが凄かったよね〜。えっ、二十五幕でエンディングになったんて、そんなの知らない？ アマイなっ。実はこのゲーム、隠しシナリオ含めると全三十シナリオで構成されているんだ。真のエンディングは三十幕クリア後に流れるぞ。コレを見ずして藤丸をクリアしたとは言えないぜ！ 今回の記事を読んでもう一度チャレンジだ。（Z佐藤）

全バトルを完全攻略! 隠しシナリオも公開だ!!

こりゃまさに完全保存モノ！ 隠しシナリオへ行くためにクリアしなくちゃいけないイベントやそのカギを握るキャラなど、絶対に見逃せない超重要ポイントを中心に全三十幕の戦いを完全解説。まずは前号までに攻略した一幕から十七幕までを再チェック！ それから十八幕からの戦いに進んで行くので、各シナリオのクリア条件をしっかり確認しながら戦いを進めていこう。

戦いの結末が迫る!!

▼百地三太夫が待ち受ける二十五幕が最終バトル…?

隠しシナリオへの道は…

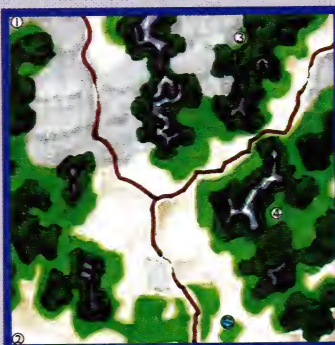
◀隠しシナリオへ行く条件はかなり複雑なので、自力で進むのはちょっと不可能かも…。今回の記事は見逃せないぜ。

オススメキャラクターファイル 1

【煉鈁藤丸】

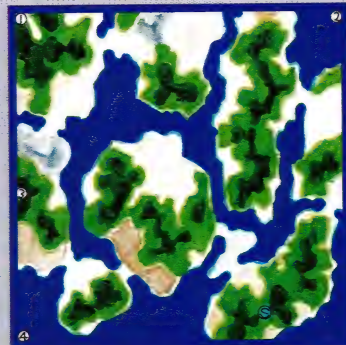
とにかく藤丸が死ぬと即ゲームオーバーなので、しっかり鍛えておく必要がある。まずゲーム序盤では体力をメインにアップさせること。コレを怠ると戦いがキツくなるぞ。攻撃力や術力は、その次と考えてOK。開発などは仲間にまかせるベシ！

技名	消	範囲	属性	会得方法
白虎連進突	2	間接	風	白虎の型の修行
白虎猛襲撃	6	範囲	風	白虎の型の修行
龍王爆雷	2	間接	金	青竜の型の修行
龍王乱舞	4	全体	金	青竜の型の修行
神威	50	全体	※	シナリオ23で会得

表内の※マークは、風、金、火、水を表しています。

一幕【侵入者】

MAP DATA
- 敵軍団：鉢屋衆盗賊
- 首領：力野轟陽
- ザコ忍者：鉢屋衆 壱×8
  - 鉢屋衆 弐×6
- 砦の数：2
- 仲間：＋5
- 隠しアイテム：①…銅の剣
  - ②…忍花
  - ③…忍花
  - ④…紫花草の実

この条件を満たせ!

朧影のかなめ、韋駄天風子は藤丸が。3人の巫女は、はぐれ透波のメンバーが話しかければ仲間になる。仲間にしてから風子、かなめのどちらかが敵に倒されるか、35ターンまでに仲間にしていないとゲームオーバー！

二幕【裏切り者】

MAP DATA
- 敵軍団：透波忍軍
- 首領：加藤段蔵
- ザコ忍者：透波忍軍 壱×9
  - 透波忍軍 弐×8
- 砦の数：3
- 仲間：ナシ
- 隠しアイテム：①…手裏剣
  - ②…丙型癒し筒
  - ③…忍花
  - ④…300両

この条件を満たせ!

マップ右上に初期配置されている敵の伊賀忍軍壱をチェック！ コイツの真正面に朧影のかなめを移動させ"待機"のコマンドを選ぶ。するとイベント終了後、伊賀忍者の黒兵衛が仲間になる。

三幕【伊賀忍軍急襲】

MAP DATA
- 敵軍団：伊賀忍軍
- 首領：ナシ
- ザコ忍者：伊賀忍軍 壱×8
  - 伊賀忍軍 弐×8
  - 伊賀忍軍 参×4
- 砦の数：3
- 仲間：＋1
- 隠しアイテム：①…犬笛
  - ②…深紅の太刀
  - ③…1000両

訂正… 10月13日発売の電撃プレイステーションRで、P76からの『藤丸地獄変』の記事の中で、アテムの売値が誤った数字で掲載されていたことが判明しましたので、ここに訂正いたします

四幕【山越え】

MAP DATA

敵軍団：野生の狼
首領：鳶丸
ザコ忍者：魔狼×7
　　　　　狼×9
砦の数：2
仲間：＋2 or 3
隠しアイテム：①…毒消し草
　　　　　　　②…毒消し草
　　　　　　　③…毒消し草
　　　　　　　④…毒消し草

この条件を満たせ!

マップ右上のほこらに藤丸が行けば、体力を10ポイント消費して4神の力が入手できる（朱雀、玄武、白虎、青竜の力を入手するのに絶対必要）。

鳶丸を倒した後に選択肢が表示され、トドメを刺さない場合は鳶丸と綾。トドメを刺した場合は宝物と野犬3匹（犬笛を持っている場合）が仲間になる。

五幕【謀】

MAP DATA

敵軍団：軒猿衆
首領：志摩葵
ザコ忍者：軒猿衆　壱×10
　　　　　軒猿衆　弐×3
砦の数：2
仲間：＋1
隠しアイテム：①…銅の小太刀
　　　　　　　②…黄龍草の実
　　　　　　　③…銅の刀

この条件を満たせ!

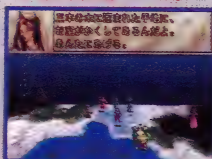
マップ右上にある樫の木に人形遣賽天太が触れると「千年樹の枝」を入手することができる（隠しシナリオへの条件！）。枝を里に持ち帰ると、弾丈によって「毒蛇の具足」と「人形・棒太郎」が製造される。

かがりは、はぐれ透波のメンバーの誰かが話しかけ、"姉捜しを手伝う"と答えれば仲間に加わる。

六幕【葵と紅】

MAP DATA

敵軍団：軒猿衆
首領：志摩葵、志摩紅
ザコ忍者：軒猿衆　壱×10
　　　　　軒猿衆　弐×6
砦の数：3
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…黄龍草の実
　　　　　　　②…黄金草
　　　　　　　③…黄龍草の実

▲かがりの姉の居場所はランダム。敵全員を調べまくれ。

▲最後の一撃を才蔵でキメル！まずは条件のひとつをクリアだ。

この条件を満たせ!

霧隠才蔵が志摩紅にトドメを刺すことで「軒猿の宝」が入手できる（隠しシナリオへの条件！）。

ザコ忍者の軒猿衆の中に、かがりの姉がランダムで隠れている。探し方は黒兵衛を見つけたときと同様に、かがりを軒猿衆の真正面に"待機"させるのだ。姉を発見するとイベントになり、姉の願いをかなえるかどうかの選択肢が表示される。姉の願いをかなえると、かがり専用のアイテム「形見のかみかざり」を入手できる。

七幕【大打撃】

MAP DATA

敵軍団：風魔忍軍
首領：阿毘羅、吽毘羅
ザコ忍者：阿女隊　甲×6
　　　　　吽女隊　甲×6
砦の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：ナシ

この条件を満たせ!

このシナリオ終了後、仲間の総人数が12人以下の場合ゲームオーバーになってしまう。10ターン持ちこたえれば自動的にクリアになる。

攻略のポイントとしては、まず出撃メンバーを選ぶときにわざと攻撃力、体力の高い主力のメンバーを隠れ里に残すこと。そして戦いが始まったら全キャラをマップを一番手薄な下に向かって移動させよう。後は接触してきた敵だけを倒していけばなんとか生き残れるだろう。

オススメキャラクターファイル 2

【朧影のかなめ】

回復屋として必要不可欠な存在。隠れ里では体力、そして術力をメインにアップさせていこう。関連イベントとしては黒兵衛を仲間にするくらいだが、何か隠されているシナリオでは戦闘開始直前にいろいろとアドバイスしてくれる。また、金策・占いで会得できる専用術はかなり使い勝手がいいので早めに会得させよう。

八幕【逆襲】

MAP DATA

敵軍団：透波忍軍
首領：加藤段蔵
ザコ忍者：透波忍軍　壱×4
　　　　　透波忍軍　弐×7
砦の数：2
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…2500両
　　　　　　　②…白鷺の太刀

この条件を満たせ!

マップ右上にある朱雀のほこらに藤丸が行くことにより、「朱雀の型」と「朱雀の刀」が入手できる（四幕で藤丸が4神のほこらに行っていないと入手できないぞ）。

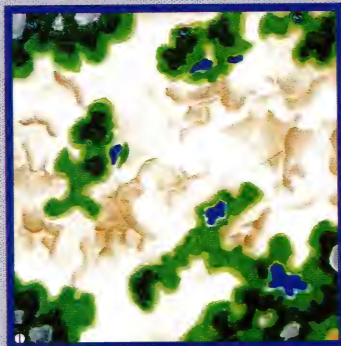
朱雀の型の修行で3種類の技が使用可能になるぞ。その中でも体力が回復できる鳳凰優光は、超使えるので絶対会得するベシ！

毒消し草…………2	紫花草の実………1	眠忘草…………2	忍花……………1	月見草……………3	黄竜草の実………2	黄金草…………3	竜骨草の実……3
金桃花……………3	精斎花……………4	心骨草の根……4	竜眼草の実……4	神花………………4	仙花草の実………0	毒癒し筒………2	丙型癒し筒……1
眠癒し筒…………1	麻痺癒し筒………2	丙型癒し筒改…3	壱寸癒煙玉……1	甲型癒し筒………3	黄金筒……………2	甲型癒し筒改…3	参寸癒煙玉……4

オススメキャラクターファイル 3

【人形遣賽天太】

見た目が地味なだけに、二軍の留守番役っぽい存在だが、実は隠しステージへのカギを握るキャラ。シナリオ11の時点で賽天太か傀儡の楽天丸のどちらかのレベルが7以上の時、はぐれ透波から離脱する。そして…。

藤丸地獄変

九幕【雑賀孫一】

MAP DATA

敵軍団：雑賀衆
首領：雑賀孫一
ザコ忍者：雑賀衆　壱×10
　　　　　雑賀衆　弐×6
砦の数：2
仲間：＋4
隠しアイテム：①…移動人形・獅子

この条件を満たせ！

マップ右下の火薬庫に藤丸→花火師伝八（里のお金の半分を渡すのが条件）。左上の奴隷小屋に賽天太→ゆりな。右上の奴隷小屋に才蔵→霞打ちの松吉。中央左の奴隷小屋→巫女。中央右の奴隷小屋にゆりなorかなめ→夜目の雷太。

雑賀孫一にゆりながトドメを刺すと「からくりの秘伝書」入手できる。

十幕【悪魔の蜘蛛】

MAP DATA

敵軍団：土蜘蛛衆
首領：青汁蟲助
ザコ忍者：土蜘蛛衆　甲×6
　　　　　土蜘蛛衆　乙×7
　　　　　軒猿衆　壱×4
　　　　　軒猿衆　弐×2
砦の数：2　・仲間：＋1
隠しアイテム：①…薬学の秘伝書
　　　　　　　②…2500両

この条件を満たせ！

マップ上部を移動している玄ノ坊は15ターン経過するまでに、ゆりなが話しかければ仲間になる。15ターン経過してしまうと画面の外に走り去ってしまう。

戦いが始まったら、ゆりな以外の新キャラはマップ左下に避難。もとのはぐれ透波のメンバーでゆりなを護衛しつつ、玄ノ坊の所まで進軍していこう。

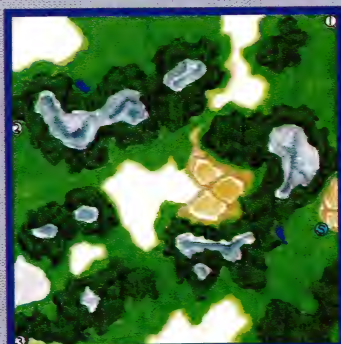
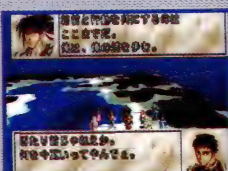
十一幕【謀反】

MAP DATA

敵軍団：根来衆
首領：雁杉野坊
ザコ忍者：根来衆　壱×8
　　　　　根来衆　弐×8
砦の数：2
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…九寸黄金玉
　　　　　　　②…甲型癒し筒・改
　　　　　　　③…甲型癒し筒

この条件を満たせ！

すべての特殊イベントをこなし、ここにきた時点で才蔵のレベルが9。賽天太、楽天丸の場合はどちらかのレベルが7以上だと、3人がはぐれ透波から抜ける（隠しシナリオへの条件！）。

敵の数が9人に減ると、敵援軍として青汁蟲助がマップ左上に出現。敵援軍が現れてから5ターン後、マップ右上に味方援軍が登場する。

十二幕【新たな決意】

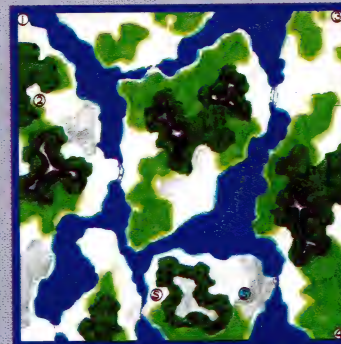
MAP DATA

敵軍団：甲賀忍軍
首領：服部半蔵正成
ザコ忍者：野火の助佐、槍の矢太八、卍鎌の蔵人
　　　　　甲賀忍軍　壱×4
　　　　　甲賀忍軍　弐×6
　　　　　忍犬×13
砦の数：2
仲間：＋3
隠しアイテム：①…2000両
　　　　　　　②…月光
　　　　　　　③…幸運の数珠

この条件を満たせ！

仲間に岩鉄、助八、堀五郎がいる場合、十一幕終了後の隠れ里ではぐれ透波から抜ける。

マップ左下のほこらにレベル5以上になったオロチの傍太が行くことで「オロチの巻物」を入手できる（隠しシナリオへの条件！）

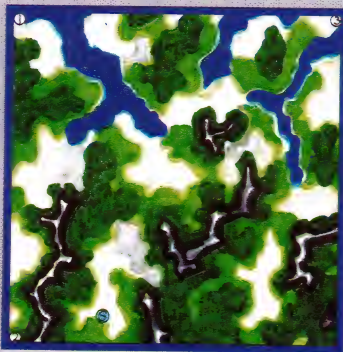
戦闘終了後、敵甲賀忍軍の野火の助佐、槍の矢太鉢、卍鎌の蔵人が新たに仲間に加わる。

十三幕【猿の里】

MAP DATA

敵軍団：柘植忍軍
首領：猿飛大助
ザコ忍者：柘植忍軍　甲×13
　　　　　柘植忍軍　乙×9
砦の数：2
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…無毒の御守り
　　　　　　　②…武具の秘伝書
　　　　　　　③…龍骨草の実
　　　　　　　④…神花

この条件を満たせ！

マップ左上にある隠しアイテム「武具の秘伝書」は絶対に入手するべシ！　これがあれば開発・生産できる武器の種類が増えるぞ。「無毒のお守り」は、持っていると毒を受けなくなるというスグレモノだ。イベント関係では特に重要なものはないので、この2つの隠しアイテムを入手したら速攻でクリアだ。

強攻薬……4　庇護薬……4　忍薬……4　透明薬……4　確実丹……4　会心丹……4　早駆薬……3　乙型癒し筒……4
倍径丹……3　乙型癒し筒改……4　時戻丹……3　九寸黄金玉…500　無麻のお守り…250　無毒のお守り…250　朝日のお守り…0　手裏剣……1
火炎玉……1　冷気玉……1　烈風玉……1　夢見手裏剣……1　落雷玉……2　鋼弓……2　炸裂火炎玉……2　炸裂冷気玉……2

十四幕【獣王丸】

MAP DATA

敵軍団：牙狼忍軍
首領：獣王丸
ザコ忍者：牙狼忍軍　壱×9
牙狼忍軍　弐×7
牙狼×13
砦の数：2
仲間：＋1
隠しアイテム：①…静御前の鏡
②…栽培の秘伝書
③…斬鉄

この条件を満たせ!

十一幕終了後に肉玉堀五郎が仲間から抜けている場合、戦闘終了後に獣王丸が仲間に加わる。堀五郎も再び仲間に復帰！ レベルは抜けたときのレベル＋2。しかも新技の「肉圧殺」を覚えている。

マップ左下にある隠しアイテム「栽培の秘伝書」を取れば、より多種の薬草を栽培できるようになる。取り忘れのないように！

十五幕【柘植忍軍の逆襲】

MAP DATA

敵軍団：柘植忍軍
首領：猿飛佐助
ザコ忍者：柘植忍軍　甲×14
柘植忍軍　丙×5
砦の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…龍骨草の実
②…龍骨草の実
③…神花
④…神花

この条件を満たせ!

ボスの猿飛佐助は、マップ内に2つある猿のほこらを壊さない限り倒すことができない。

猿のほこらは、中から猿が100匹出てくると自動的に壊れる。だが切り回し弾丈がいれば、ほこらを壊すことができる。

弾丈が壊した場合、下のほこらから「金剛瓜(隠しシナリオ一で必要)」、左上のほこらからは「魅惑の猿酒(十七幕で必要)」が入手できる。

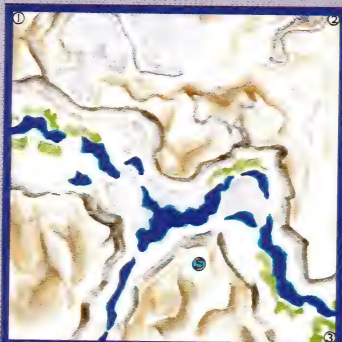
MAP DATA

敵軍団：甲賀忍軍
首領：服部半蔵保長
ザコ忍者：甲賀忍軍　壱×9
甲賀忍軍　弐×4
忍犬×5
砦の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…壱寸癒煙玉
②…炸裂落雷玉
③…飛竜砲

この条件を満たせ!

マップ内に埋まっている地雷を踏むと体力の10分の1のダメージを受ける。体力が10以下の場合、必ず1づつ減少。ただしトドメを刺されることはない。

韋駄天風子はダメージを受けずに埋まっている地雷を発見できる。肉玉堀五郎は発見した地雷を踏みつぶし、ダメージを受けずに破壊できる。

十六幕【甲賀忍軍の野望】

十七幕【独忍児雷也】

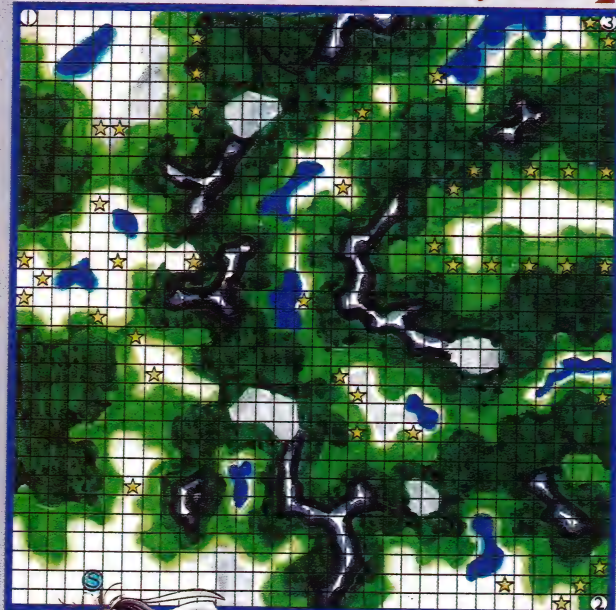
MAP DATA

敵軍団：独忍・児雷也
首領：児雷也
ザコ忍者：魔火×10
牙狼×6
砦の数：ナシ
仲間：＋2
隠しアイテム：①…無双杖
②…会心丹
③…倍経丹

この条件を満たせ!

マップ左下のほこらに藤丸が行けば、専用技の「白虎の型」と「白虎の刀」入手できる。

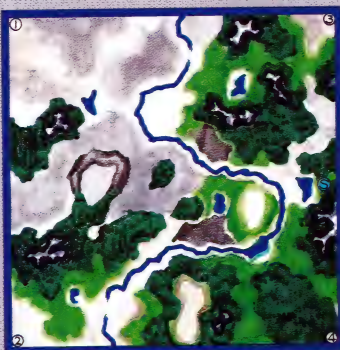
児雷也との一騎打ちは、藤丸のレベルが12以上なら強制的に勝利。レベルが11以下の場合は通常の戦闘になり、児雷也の体力をゼロにすれば勝つことができる。戦闘に勝利すれば児雷也が仲間になる。さらに十五幕の戦いで「魅惑の猿酒」を入手していれば大天狗が仲間になる。

ここに出現するザコ忍者、魔火は強烈な炎攻撃を集団で仕掛けてくるぞ。単独は絶対に避け、ダメージを受けたキャラは手堅く回復させよう。

オススメキャラクターファイル 4

【霧隠才蔵】

ゲーム序盤では藤丸より先に専用術を会得するので、すご〜く頼れる存在になるぞ。隠れ里で修行させる時は、まず専用術の無双剣術を実行。続いて体力、攻撃力をアップさせ、どんどん強くしちゃおう。しかし、あまりレベルを上げすぎないように注意！ というのも十一幕の時点でレベルが9じゃないと、はぐれ透波から離脱せず隠しシナリオへの道が閉ざされてしまうぞ。レベルを9にして十一幕を迎えること。

いよいよ後半の戦い!! そして隠しシナリオに突入だ!!

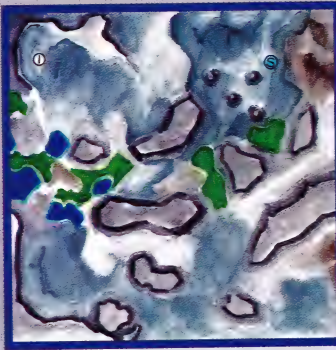
百連弓……2	炸裂烈風玉……2	炸裂落雷玉……1	烈風手裏剣……3	火炎弾……3
冷気玉……3	烈風弾……3	落雷弾……3	灼熱砲……3	爆裂弓……2
烈火地走砲……3	飛竜砲……4	鷹目飛雷……4	飛竜砲・改……4	地裂弾……2

十八幕【風魔の里】

MAP DATA

敵軍団：風魔忍軍
首領：阿毘羅、吽毘羅
ザコ忍者：阿女隊　乙×7
　　　　　阿女隊　甲×8
　　　　　吽女隊　乙×5
　　　　　吽女隊　甲×6
砦の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…龍神の鎌
　　　　　　　②…竜骨草の実
　　　　　　　③…乙型癒し筒
　　　　　　　④…神花

●攻略のポイント

吽毘羅の反射装置の効果により吽毘羅と吽女隊　乙に攻撃するとダメージは、すべて攻撃したキャラにはね返ってくる。6ターン経過すると反射装置が自動的に壊れるか、または煙羅の助八が助けにきて効果は消える。助八は抜けたとき＋6のレベルで仲間に復帰！

反射装置が壊れるまで、あまり進軍しないこと。攻撃を仕掛けてきた敵だけを倒そう。

十九幕【小太郎登場】

MAP DATA

敵軍団：風魔忍軍
首領：風魔小太郎
ザコ忍者：阿女隊　乙×7
　　　　　阿女隊　甲×8
　　　　　吽女隊　乙×5
　　　　　吽女隊　甲×6
砦の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…疾風のお守り

●攻略のポイント

11ターン経過するまでに送り屋岩鉄を救出しないと岩鉄は殺されてしまう。出撃メンバーに弾丈がいれば、岩鉄を救出することができる。岩鉄は、抜けたとき＋6のレベルで仲間に復帰。新技の「連珠拳」を覚えている。

マップ左上の隠しアイテム「疾風のお守り」を持っていれば、風系の術のダメージが軽減するぞ。風魔小太郎との戦いでは必須だ。

隠しシナリオ其ノ一【ヤマタノオロチ】

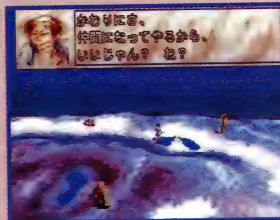
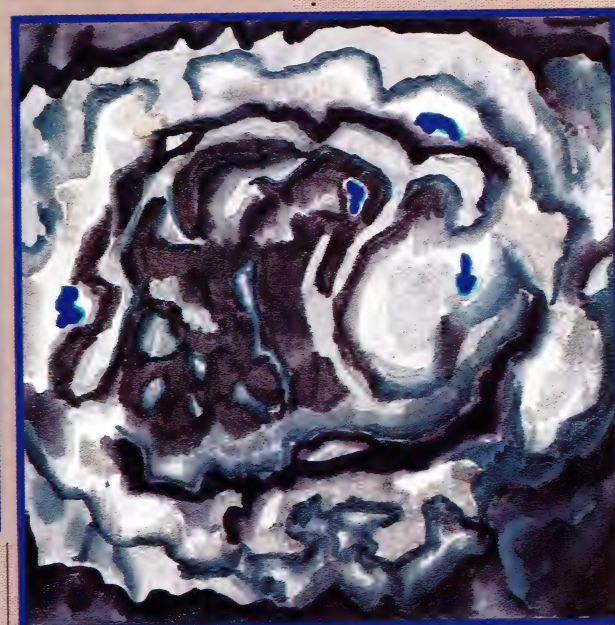
●攻略のポイント

十五幕で「金剛爪」を入手していれば(所持していなくてもOK)、マップ右上の水たまりに行くだけで、がわっぱが仲間に加わる。

戦闘終了後にオロチの傍太が生き残っていれば、イベントで「ヤマタの具足」を入手。さらに新技の「八叉降ろし」を会得することができる。

ヤマタの8つの首は、それぞれ攻撃属性や能力パラメーターなどが異なるぞ。時には毒を受けたり、また眠り状態になってしまう場合もあるのだ。状態変化の攻撃を受けたら、すぐに法術やアイテムで回復させよう。また戦いが長引くと全体攻撃の地震を起こしてくるヤツもいる。コレを食らうと大ピンチなので短期決戦で勝負をかけろ。

MAP DATA

敵軍団：ヤマタノオロチ
首領：ヤマタ×8
ザコ忍者：牙狼×9
　　　　　柘植忍軍　丙×8
砦の数：1
仲間：＋1
隠しアイテム：ナシ

【がわっぱ】

山籠りで専用技を会得するという奇妙なキャラ。仲間になった直後は攻撃力が低いが、しっかり育てれば隠れキャラだけあってかなり強くなるぞ。

技名	消	範囲	属性	会得方法
水鉄砲	2	隣接	水	会得済み
激水柱	7	間接	水	山籠りの修行

条件

ひとつめの条件は十二幕でのこと。ここでオロチの傍太がマップ内のほこらから「オロチの巻物」を入手する(レベル5以上じゃないと入手できないので注意)。ふたつめは十九幕、オロチの傍太を出撃させ、死なせずに戦闘に勝利する。

この二つの条件を満たすと、十九幕の戦闘終了後に隠しシナリオ"ヤマタノオロチ"に進むことができる。

オススメキャラクターファイル……5【オロチの傍太】

藤丸地獄変

通常攻撃が"間接"になっているのがグー！　さらに移動力が高いので、地形を選ばずに活躍してくれるぞ。ただ体力が少ないので、隠れ里では体力アップを重点的に実行すること。隠しシナリオ"ヤマタノオロチ"に関わっているキャラだ。

二十幕【五右衛門急襲】

MAP DATA

敵軍団：ー
首領：石川五右衛門
ザコ忍者：鉢屋衆　壱×12
　　　　　鉢屋衆　弐×8
砦の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…空海の数珠
　　　　　　　②…落雷のお守り
　　　　　　　③…光玉
　　　　　　　④…強攻薬

●攻略のポイント

特にイベントはないので手早くクリアしてしまうのがベスト。ただ、ザコ忍者の鉢屋衆は一幕で戦ったときよりもかなりパワーアップしているぞ。間接攻撃を受けたらこまめに回復させ、手近なヤツからプチプチ倒していこう。首領の五右衛門も攻撃力が高く、一撃で大ダメージを受ける。単独で勝負を挑まないように！

煙玉………………2　光玉…………250　業火の御守り…250　極寒の御守り…250　落雷の御守り…250　大地の御守り…500　疾風の御守り…250　身代わり地蔵…250
身代わり達磨…500　身代わり人形…0　飛駆……………100　軽装甲…………100　備前の懐刀……100　増念器・密法…100　韋駄天…………300　重装甲………300
吉宗の懐刀…300　増念器・天念…500　風神…500　国綱の懐刀…500　複合甲…500　増念器・空海……50　※アイテム名の後ろの数字は売値（両）を表しています。

二十一幕【五輪音桜】

MAP DATA

敵軍団：神楽衆
首領：琴、笛、三味
ザコ忍者：神楽衆　甲×12
　　　　　神楽衆　乙×6
砦の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…2000両
②…七星の槍
③…時戻丹
④…乙型癒し筒・改
⑤…爆裂弓
⑥…仙花草の根
⑦…竜骨草の実

●攻略のポイント

このマップの隠しアイテムを入手するには送り屋岩鉄の力が絶対に必要。出撃メンバーには必ず岩鉄を加えておこう。アイテムの入手方法は簡単！　マップに点在する岩の上に岩鉄を移動させるだけだ。これで岩の下に隠れているアイテムを入手できるぞ。中にはダメージを受ける岩もあるので体力が少ない場合は要注意！
神楽衆のボス、笛、琴、三味はみんな攻撃力も高く、集中攻撃をくらうと大ピンチ！　接近するときはジワジワと進軍し、ひとりずつおびき出して叩いていこう。

▲3人のボスは、こちらが接近すると移動し始める。おびき寄せて叩くのだ！

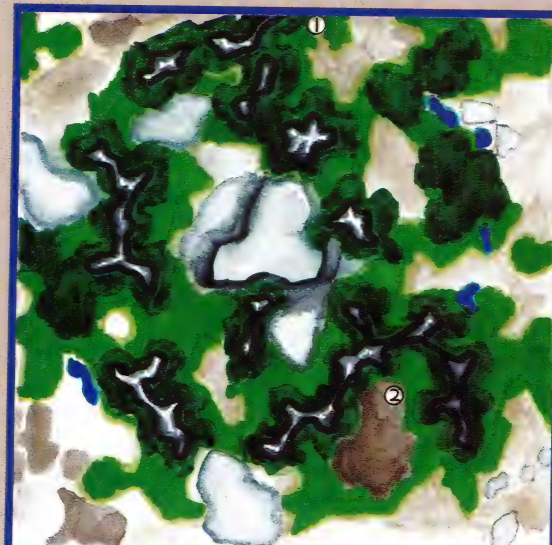
▲岩鉄だけが隠しアイテムを入手できる。

二十二幕【音無しの萌】

MAP DATA

敵軍団：神楽衆
首領：音無しの萌
ザコ忍者：歌姫、鼓、琴、三味、笛
　　　　　神楽衆　甲×9
　　　　　神楽衆　乙×7
砦の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…身代わり地蔵
②…倍経丹
③…極寒のお守り
④…業火のお守り
⑤…身代わり達磨

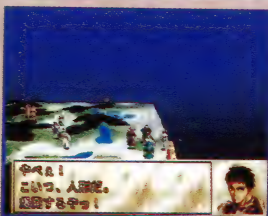
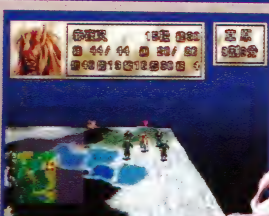
●攻略のポイント

敵の術の法則は2つ。まず音なしの萌の術は、攻撃が自分に跳ね返ってくる。そして五輪音桜の演奏は、技や術が使えなくなるのだ。演奏の術は、五輪音桜のうちのひとりでも倒せば使ってこなくなる。よ～く覚えておこう。

隠しシナリオ其ノ二【碧夜叉衆】

MAP DATA

敵軍団：碧夜叉衆
首領：鬼近棒太郎
ザコ忍者：碧夜叉　甲×14
　　　　　碧夜叉　乙×11
首領：赤夜叉、白夜叉
ザコ忍者：碧夜叉　甲×12
　　　　　碧夜叉　乙×8
砦の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…武将の鞭
②…仙花草の根

●攻略のポイント

まず最初は鬼近棒太郎と25人のザコ忍者を相手に戦うことになるぞ。味方の軍勢はマップ左の上下に分けて配置されているので、体力回復が心配なら合流。体力に心配ナシならそのまま右に進軍させていこう。ここに登場する敵は、全体的に火系の攻撃に弱い。火系の技で攻撃すれば楽に進めるぞ。鬼近棒太郎を倒すと再び初期配置場所に戻され、今度は赤夜叉、白夜叉、それに20人のザコ忍者と戦うことになる！　そう、なんとここでの戦いは2段階になっているのだ。だが体力や術力は回復しないので、前半戦に術力を使いきると、かなり後半戦がつらくなるぞ。長期戦を考えじっくり戦っていこう。

▲鬼近棒太郎は体力がゼロになると大爆発し、周囲のキャラにダメージを与える。トドメを刺すときは要注意！

▲鬼近棒太郎を倒すと、いよいよ後半戦。赤夜叉、白夜叉との戦いになるぞ。術力は温存してあるかな？

条件

ひとつめは五幕でのこと。人形遣養天太がマップ内の櫻の木に行き、「千年樹の枝」を入手している。
もうひとつは十一幕。ここにきた時点で養天太と楽天丸のどちらかのレベルが7以上になっていると、2人がはぐれ透波から離脱していく。この2つの条件を満たしていれば、二十二幕の戦闘終了後に第2の隠しシナリオ“碧夜叉衆”に進むことができるのだ。せっかく育てた2人が抜けてしまうのはイタイが、これも隠しシナリオに行くための試練。どちらかのレベル7以上にして条件を満たしていこう。

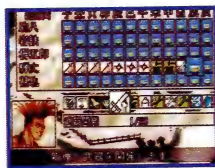
↑白夜叉
↑赤夜叉
←鬼近棒太郎

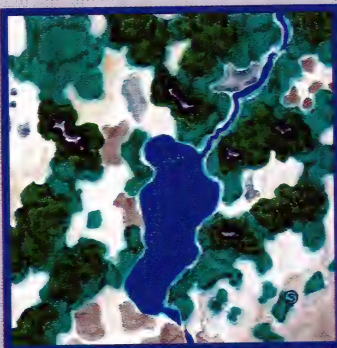
オススメキャラクターファイル……6【送り屋岩鉄】

数少ない“叩く”属性の攻撃の使い手で、その効果はピカイチ。さらにスタート時から専用術が使えるのも魅力だ。また二十一幕では岩鉄なしでは隠しアイテムが入手できないぞ。

オススメキャラクターファイル……7 【切り回し驛丈】

武器や秘密道具の生産をするため自分の修行ができない〜！と、たぶん誰もが悩んでいるハズ。この問題は避けようがないので、なんとか両立させていくしか方法はない。幸い重要なイベントには関わらないので、時間をかけてじっくり育てよう。

藤丸地獄変

名称	装備キャラ	会得技
祈りの太刀	かなめ	地霊
雷電武装甲	獣王丸	獣王猛突撃
水晶の杖	極楽	天竜道
人形武弄丸	賽天太	滅殺人形
超・煙発生器	助八	癒し煙り
駿足器・風神	風子	竜巻蹴
七星の槍	矢太鉢	連突槍
山神の団扇	大天狗	ナシ
龍神の小刀	がわっぱ	ナシ
卑弥呼の鏡	ゆりな	ナシ

上に紹介した武器の作るには、まず「武器」のスキル。それに十三幕で入手する隠しアイテム「武具の秘伝書」が必要だ。この2つをそろえ、さらに弾丈が武器の開発・生産をすれば作れるようになるのだ。

二十三幕【果心居士】

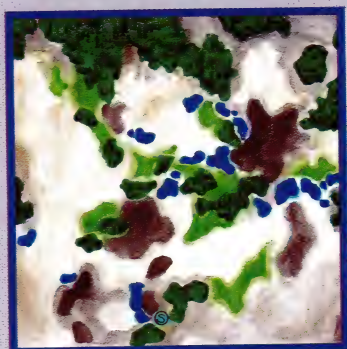
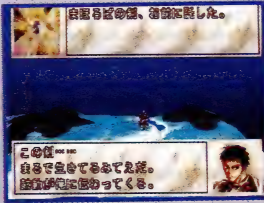
MAP DATA
敵軍団：ー
首領：果心居士
ザコ忍者：果心居士×？
砦の数：ナシ
仲間：ナシ
隠しアイテム：ナシ

→果心居士

●攻略ポイント

この戦いに出撃した味方キャラは、犬と藤丸以外すべて果心居士になってしまう。その中のひとりが本物の果心居士。見分け方は犬を使ってすべての果心居士を攻撃してみる。犬は味方には攻撃しないので、犬が攻撃した果心居士が本物ということになる。ただし、藤丸が間違ってニセモノ（味方）を攻撃して倒した場合、その味方キャラは死んでしまう。この戦いに犬は必要なので必ず出撃させよう。

▲犬は敵、味方を見分けることができる。味方に対して攻撃することはない。

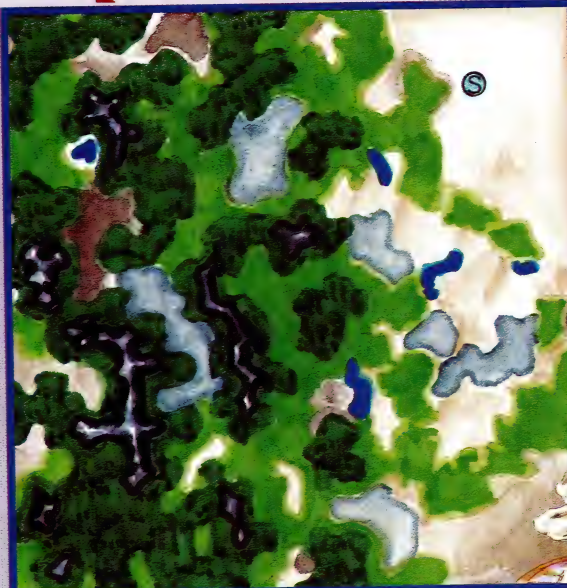
▲シナリオクリア後、イベントで「まほろばの剣」が入手できるぞ。

二十四幕【伊賀忍軍】

MAP DATA
敵軍団：伊賀忍軍
首領：音羽の城戸、楯岡道順
ザコ忍者：伊賀忍軍　壱×8
伊賀忍軍　弐×12
忍犬×10
砦の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：ナシ

●攻略ポイント

マップ左上にあるほこらに黒兵衛が行くことで「伊賀の秘伝書」が入手できる。このことで黒兵衛は専用術、「炎熱地獄」を会得する。

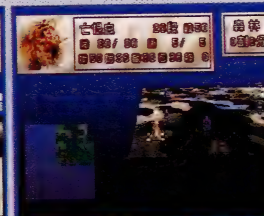
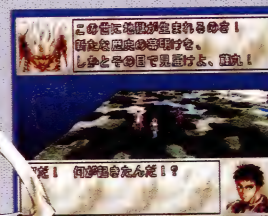
まずマップ左上の音羽の城戸を下方向におびき出し全員で一気に叩く。その後、黒兵衛をマップ左上に移動させよう。楯岡道順は攻撃力が高いぞ。体力の少ないキャラは近寄らないように。

二十五幕【血戦】

MAP DATA
敵軍団：伊賀忍軍
首領：百地三太夫
ザコ忍者：音羽の城戸、楯岡道順
伊賀忍軍　壱×6
伊賀忍軍　弐×9
忍犬×2
首領：亡恨虫、牛頭、馬頭
ザコ忍者：亡者×9
鬼×6
砦の数：2
仲間：ナシ
隠しアイテム：ナシ

↓百地三太夫

●攻略ポイント

百地三太夫を倒すと、地獄の亡者と亡恨虫が出現する。亡恨虫は藤丸が装備している「まほろばの剣」じゃないとダメージをあたえることができない。

この戦いは、隠しシナリオの"碧夜叉衆"と同様に2段階になっているぞ。まず前半戦では百地三太夫や音羽の城戸、楯岡道順を相手に戦うことになる。百地三太夫を倒すと亡恨虫や地獄の亡者が出現し、味方キャラは初期配置場所に戻されて後半戦の開始だ。もちろんこのとき味方キャラの体力や術力などは回復していないので、進軍させる前に近くの砦で術力をしっかり回復させるべシ！　進軍はそれからでも遅くはないぞ。

▲前半戦は百地三太夫の率いる伊賀忍軍との戦い。そして百地三太夫を倒すと亡恨虫が現れ、後半戦になるぞ。後半戦でのザコキャラは鬼や地獄の亡者など、人間じゃないヤツばかり。攻撃も個性的でかなり楽しめるが、油断していると大ダメージをくらうので注意だ。

隠し シナリオ 其ノ三

【空右衛門】

MAP DATA

敵軍団：忍軍残党
首領：宗像空右衛門
ザコ忍者：神楽衆　甲・乙　軒猿衆　壱・弐
阿女隊　甲・乙　吽女隊　甲・乙　各3
土蜘蛛衆　甲・乙　各4
巻の数：1
仲間：＋1
隠しアイテム：①…悟りの杖
②…覇者の懐刀

【服部半蔵正成】

正成はいきなり2つの専用技を会得しているが、レベルは18段でパラメーターの能力値も低め。戦力が足りなければ使ってもいいが、ここまでたどり着いたキミの戦力には、もはや正成の入り込む余地はないかも…。でもまあ仲間になってくれるので暖かく迎え、里で留守番させよう。

▲最初から2つの術が使えるが、ちょっと能力が低い！　積極的な戦闘は控えるようにしよう。

技名	消	範囲	属性	会得方法
木の葉舞	2	間接	風	会得済み
鋭葉天武	6	範囲	眠り	会得済み

●攻略ポイント

5ターン経過後、マップ左上に服部半蔵正成が出現！　そのままはぐれ透波のメンバーに加わる。

ここで待ち受ける敵は、すべていままで倒したことのあるザコ忍者ばかり。それにレベルや能力値、そして使ってくる技なども、最初に戦ったときとまったく同じなので、苦労することなくクリアできるだろう。

この戦いでは宗像空右衛門との直接対決はない。戦闘は次の幕へと持ち越されるので、戦闘に参加したメンバーは隠れ里へ戻ることができないぞ。アイテムを補充したい場合は、戦闘をクリアしちゃう前に、巻から補充しておくこと。

条件　ひとつは、隠しシナリオの一・二をクリアしている。2つめは、六幕の戦いで、才蔵が志摩紅にトドメを刺している。3つめは、十一幕で才蔵がはぐれ透波から抜けている。この3つを満たせば隠しシナリオ"空右衛門"に来ることができる。以降のシナリオは連続しているので条件はない。

隠し シナリオ 其ノ四

【怨霊】

MAP DATA

敵軍団：首領たちの怨霊
首領：宗像空右衛門
ザコ忍者：雑賀孫一、雁杉野坊、音なしの萌、
歌姫、鼓、琴、三味、笛、
風魔小太郎、吽毘羅、阿毘羅、
青汁蟲助、服部半蔵保長、
石川五右衛門、猿飛大助、
志摩葵、志摩紅、加藤段蔵
巻の数：1
仲間：ナシ
隠しアイテム：①…不動妙王の像
②…魔利支天の像
③…毘沙門天の像
④…大日如来の像

●攻略ポイント

今度は今まで倒した首領ばかりが総出現！　これはかなり手強いぞ。なにせ一斉に技を使ってきたりするため、体力の少ないキャラは要注意。さらに宗像空右衛門も画面全体に効果のある超強力な術を使ってくるぞ。1人ずつ確実に倒しつつ、じわじわ進軍していこう。

→霧隠才蔵
↓猿飛佐助

隠し シナリオ 其ノ五

【十勇士】

MAP DATA

敵軍団：十勇士
首領：霧隠才蔵
ザコ忍者：猿飛佐助、三好為入道、三好清海入道、
根津甚八、海野六郎、望月六郎、
筧十蔵、由利鎌之助、穴山小助
巻の数：2
仲間：ナシ
隠しアイテム：ナシ

●攻略ポイント

ついに夢にまで見たこのゲームの最終バトル"十勇士"に突入だ！　ここではなんと十一幕ではぐれ透波から抜けた霧隠才蔵が組織した忍軍、十勇士が待ちかまえているぞ。その中には十五幕で逃がした猿飛佐助も含まれているのだ。

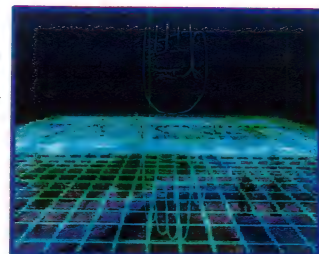
戦いの舞台は移動力のニブる岩場。それに味方キャラはマップ下側の左右に分けて初期配置されるため、戦力が分断されてしまうぞ。しかも敵はガンガン攻めてくるので合流するヒマはない！　ここは両側から挟み撃ちにする感じで、近場の敵を確実に倒していこう。ボスの霧隠才蔵は全体攻撃を仕掛けてくるぞ。回復の準備は怠るな！

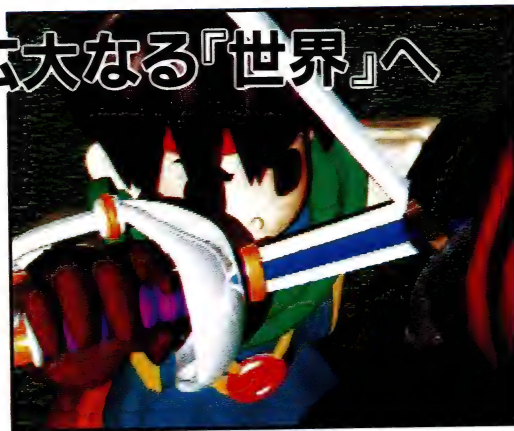
▶カベを利用して間接攻撃を仕掛ければ、反撃を受けずに敵を倒せるぞ。

▶才蔵の技、死霧は眠り＋ダメージの全体攻撃。回復役が眠ると超ピ〜ンチ！

秘伝　上手な経験値の稼ぎ方

薬草や法術を使う場合、自分よりもレベルの高いキャラに使ったほうが多くの経験値が入手できるってこと知ってた？　その割合は下の図の通り。相手のレベルが1つ違うだけで経験値は2ずつ増えるぞ。さらに法術の"弥勒の法"を使えば出撃人数×5という大量の経験値が1度に入手できる！　朧影のかなめなど、巫女はこの方法を使えばレベルアップがラクチンなのだ。みんなにはナイショだよ！

自分と対応キャラのレベル差	−3	−2	−1	自分のレベル	＋1	＋2	＋3
入手経験値	1	1	3	5	7	9	11

◀法術の"弥勒の法"。毒や眠りなどを治療しなくても、使っただけでガバッと経験値が入手できるのだ。

船を手に入れ、フィンたちの旅は広大なる『世界』へ

ビヨンド・ザ・ビヨンド

～遙かなるカナーンへ～

故国・マリオンを奪還し、物語はいよいよ中盤へ。今月は、重要なイベントが続発する中盤以降のストーリーを追いながら攻略していくぞ。ここにきてようやくパーティーは船を手に入れるだけでなく、なんと！　スタイナーが一行を乗せて空を飛べる巨大な竜に成長するのだ！　空と海を自由に移動できるようになり一行が目指すものとは？　風雲急を告げるストーリーに注目せよ。

ビヨンド・ザ・ビヨンド
～遙かなるカナーンへ～
●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

デザートリア大陸に行くまえにやっておきたいこと

敵国バンドールがあるデザートリア大陸は、その南方にモンスター発生の地があり、魔物たちにとってはホームグラウンドともいえる大陸だ。出現するモンスターのランクは高く、バンドールまでの道のりも長い。十分な準備が必要だぞ。

◀デザートリア大陸へは、マリオンの西側にある国境の橋を渡って行く。

❶不必要な道具や余分なお金はあずけておこう

より多くの回復アイテムを持てるように、鉄の鍵やモアイ像などの不要になったイベントアイテムは全部アニーの家のストックボックスに預けておこう。所持できるお金にも制限があるので、所持金が多いようなら多少預けていくといいぞ。

◀使わなくなったイベントアイテムは邪魔になる。預けていこう。

❷装備のチェックをおこたるな

デザートリア大陸の手強いモンスターに対抗するために、武器・防具はこの時点で買える最高のものをそろえてから出発しよう。

◀解放後のマリオンは、武器屋と道具屋の品ぞろえが一新されている。装備品に関してはグリーンハイム大陸で最高の物が手に入るぞ。出発を前に装備を充実させておくのだ。

❸危険地帯でレベルアップに挑戦!

女神のパズルがあった教会の北に、非常に強い敵が出現する危険地帯がある。ここで経験値を稼げば飛躍的なレベルアップも可能だ。

◀少しの油断が即全滅につながる緊迫の戦闘の連続。危険地帯に足を踏み入れる勇気が君にはあるか？

マリオン危険地帯モンスターリスト

女神のパズルの教会から少し北上した山沿いに危険地帯はある。ゲーム初期は決して、この付近に近づいてはいけないぞ。レベル20前後まで達していても、勝てるかどうかわからないモンスターばかりなのだ。

◆グリーンドラゴン V.54 E.350 G.137
ひんぱんに炎を吐くが、通常攻撃の方がダメージは大きい。アタックで攻撃力を上げてからの一撃は脅威。

◆エキドナ V.59 E.404 G.142
サンダーフレアLV．1とLV．2を使って味方全体を攻撃してくる。複数で現れたら絶望的に強い。

◆ピホグリフ V.57 E.332 G.135
危険地帯に出現する敵の中では比較的楽な相手。しかし、あなどってかかると手痛いダメージを受けるぞ。

◆ミラージュドラゴン V.66 E.454 G.148
存在が希薄な精神体のドラゴンなのだろうか？　イリュージョンLV．2の魔法で味方の目をくらます。

◆リッチ V.61 E.362 G.139
ソウルスティールの魔法を使い、複数の仲間の命を一度に奪い去っていく。先制の会心攻撃で倒したい。

◆ミノタウロスキング V.56 E.324 G.153
外見通りの怪力を持ち、さらに素早さにも長けている。よほどレベルが高くないと先手は取れない。

◆ドラゴンパピー V.64 E.384 G.171
これといって特徴のないモンスターだが、単調に攻撃を繰り返しているだけでも結構なダメージを受ける。

いよいよバンドール国へ！ 山間の道行き

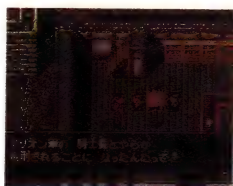
長い苦難の旅の末に、ついに故国マリオンを奪還したフィンたち。しかし攻防戦のさなかにバンドール王は自国へと逃げ帰ってしまう。しかもフィンの父ケビンズとアニーの兄ベルーシは、バンドールに捕らわれたままなのだ。２人を救い出すため、パーティーはいよいよ敵国バンドールへと乗り込んでいく。果たして２人を取り戻すことはできるのか？

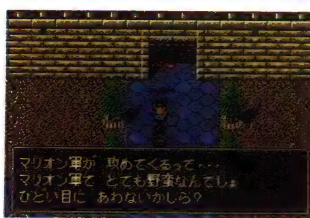
◀エドワードたちとは一度別れるが、すぐに戻ってくるぞ。

▶デザートリア大陸に入ったとたん、いきなり敵が強くなる。

▶険しい山岳地帯が大部分を占める、デザートリアの地形はかなり複雑。バンドール国への道はウネウネと蛇行しているのだ。

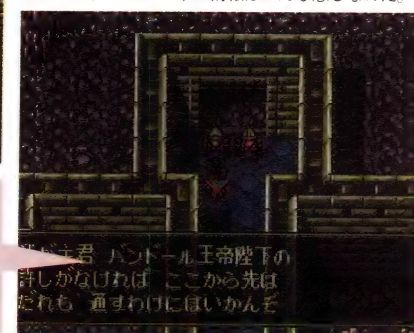
ケビンズの情報を集めよう
バンドール城城下町

険しく複雑な山岳地帯のふもとに位置し、火山と海を背にして建つ天然の要塞バンドール城。城として最適の立地条件に建つこの城塞が、バンドールが軍事国家であることを雄弁に語っている。マリオン軍の反撃に備えて、警備を強化している現在のバンドール城に忍び込むのは難しいだろう。城下町に入ったら、まずは人々に話しかけて情報を集めよう。ケビンズの処刑が刻々と近づいていることや、バンドール軍が巨大な戦艦を建造している噂などが聞ける。城に忍びこむ手段も見つかるはずだぞ。さらに武器・防具屋にはマリオンになかった品物がいくつも置いてある。すべて買いそろえて戦力を増強しよう。城に通じる洞窟や城内にはモンスターが出現するので、道具屋で回復アイテムを補充しておくことも忘れないように。準備万端に整えてから、城内に潜入だ。

▲ケビンズが処刑されるという話は、広く知れ渡っている。もはや一刻の猶予もない！

◀情報操作は国政の基本。バンドール国民が知らされている、マリオン軍の情報はこんな感じなのだ。

城門からの侵入はムリ

正面の城門から入ろうとしても警備兵がいるのでムリ。そう簡単にことは運べない。

●抜け道のイベント

町の北西にある家のそばにいる女性。彼女に話しかけたあと、その家の正面にまわると抜け道の場所がわかるイベントが起こるのだ。これでバンドール城への道がひらける。

▲獄中の父親にこっそり食事を届けている母と子。息子のあとをつけると…。

▲城の外壁にある抜け穴の場所がわかる。ここから抜け道の洞窟へ行ける。

素早く駆け抜けてしまえ
抜け道の洞窟

バンドール城の内部に続く洞窟だ。ほとんど一本道で迷うようなポイントはないが、モンスターは出現するので、力を温存する意味でもサッサと抜けてしまおう。

◀新顔のモンスターは出てこないが、出現数は多いぞ。

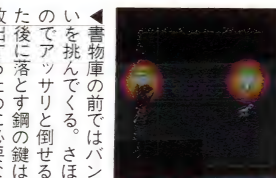
◀洞窟の中に１つだけある宝箱には、炎の巻物が入っている。敵全体にダメージを与える優れ物なので、ぜひとも拾っておこう。大事に取っておいて、いざというときに使うのだ。

兵士を倒して鍵を手に入れるのだ
バンドール城地下

ここには様々な蔵書がおさめられた書物庫があり、ある重要なアイテムも厳重に保管されている。書物庫の前には鋼の鍵を持った見張りの兵士がいるので、倒して手に入れておこう。また興味と余裕があれば、ギッシリ並べられた本をチェックしてみよう。

▲今はまだこの扉は開けられない。金の鍵を取ったら再び開けにこよう。

▲ヒールレインを使うダークビショップは敵パーティーの回復役。他よりも優先して倒せ。

◀書物庫の前ではバンドール兵が戦いを挑んでくる。さほど強くもないのでアッサリと倒せるはずだ。倒した後に落とす鋼の鍵は、ケビンズを救出するために必要な物だぞ。

鋼の鍵は必ず手に入れよう！

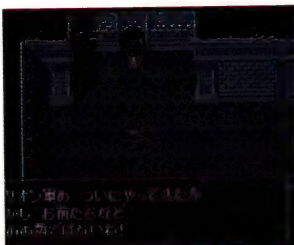
ついにケビンズを救出？

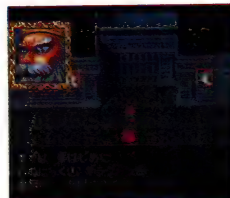
バンドール城内

守りが手薄な地下を通って、パーティーはバンドール城内へと足を踏み入れる。ここからは敵軍のまっただ中だ。当然のごとく侵入者に対する警備はきびしく、城の一階にはいたるところに見張りの兵が配備されているぞ。彼らに発見されると戦闘に突入してしまうが、フロアを探索するうえで避けては通れない。見張りの兵は1人残らずやっつけてしまおう。また城内に出現するモンスターは地下に出現したものとまったく同じなのだが、一度に現れる数は段違いに増えている。さすがに大勢の魔物を相手に戦闘を重ねていると、味方の余力もジワジワと削られていくぞ。一刻も早く地下牢への階段を見つけ出し、ケビンズを助けに行こう。

●天使のオカリナを手に入れよう

バンドール城一階の外側には、天使のオカリナが入った宝箱がある。天使のオカリナは、ヒールレインの魔法が何度でも使える優れもののアイテムだ。使っているうちに亀裂が入り、その状態でもう一度使えば壊れてしまうが、亀裂の段階で修理すればまた使えるぞ。

▶フィンたちの姿を見つけるや、有無を言わさず襲いかかってくる見張りの兵士たち。応援は呼ばないので見つかっても大丈夫。

バンドール王が逃げていくぞ!

フィンたちが潜入したのと入れ違いに、バンドール王が城を捨てて撤退する。どうやら大戦艦を使ってザラグーンを攻撃するつもりらしい！

ケビンズ衝撃の告白!

鋼の鍵で牢屋を開けてケビンズに話しかけると、彼はフィンの出生の秘密を語り始める。衝撃の事実が明らかに！

……ビヨンド・ザ・ビヨンド……

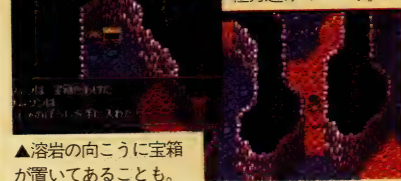
ケビンズの処刑を阻止するのだ!

火山ダンジョン

あと一歩というところでケビンズを救えなかったフィンたちは、最後の望みをかけて、処刑が行われるという火山ダンジョンへ向かう。だが、そこには軍師シュタットが仕掛けた罠が一行を待ち受けていたのだ。ラムウが呼び出したモンスターを倒すと、謎の人物が銀の鍵を投げてくれる。この鍵で閉ざされた扉を開いて、先へと進もう。4つの階で構成されている火山の内部では、炎の属性のモンスターが数多く出現する。弱点はもちろん氷・水系の攻撃魔法だ。アイスストームやウンディーネの魔法を主体に戦えば戦闘を有利に展開できるぞ。火口のイベント終了後、忘れずに金の鍵を取ること。

●溶岩のダメージに注意

火山の内部には溶岩が溜まった場所があり、その上を通ると、仲間全員が1歩につき1のダメージを受ける。基本的には避けて通り、どうしても通過する必要があるときだけ残りVPに注意しながら踏みこもう。

▼VPを温存するため極力避けていこう。

▲溶岩の向こうに宝箱が置いてあることも。

▶ケビンズの処刑はフィンたちをおびき出すワナだったのだ！

▲パイロヒドラやヒートジャイアントが複数で現れたときは、氷（水）系の魔法で一網打尽にできるぞ。

▲イベント戦闘では、前衛のファントムアーマーから集中攻撃で倒してしまおう。ワイバーンはそのあとだ。

◀金の鍵を入手したら、そのままエスケープの魔法を使ってダンジョンを脱出するとラクチンだ。

金の鍵を入手

◀この洞窟に入るのを忘れてダンジョンを出てしまうと二度手間だぞ。

バンドール王を追いつめろ!

バンドールの港

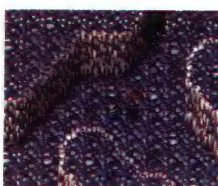
火山ダンジョンで金の鍵を手に入れたら、バンドール王を追って港に直行だ。もちろんその前に、城の地下にある2枚目の石板はキッチリ取っておくこと。水軍を率いてザラグーンに向かうはずだったバンドール王は、シュタットの裏切りにあい、港で怒りをあらわにしている。シュタットの戦艦とバンドール水軍の壮絶な戦いが始まろうとしていた…。

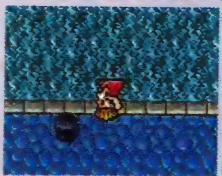
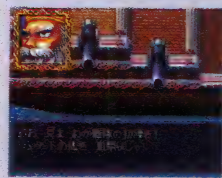
▶この分かれ道を左に行くとバンドールの港。

バンドール王の最期

失意のバンドール王をシュタット艦の砲撃が襲う。ただ利用されただけの王の、みじめな最期だ。

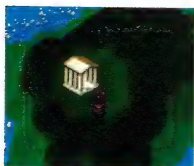
海賊ドミノが仲間に!

海戦のイベント終了後に港を出ようとすると、パーティーの前に海賊のドミノが現れる。シュタットが世界に破滅をもたらす存在であると感じたドミノは、フィンたちと共に彼と戦うことを決意する。また、ドミノが仲間になったことで一行は船を手に入れ、海を自由に移動できるようになるぞ。船の上で待っているドミノに話しかけるといよいよ出航だが、その前に船の中を念入りに調べてみよう。

バンドールの大海戦!

ゲーム全体を通して見どころのひとつにあげられる海戦イベント。一隻のシュタット艦に対し、万全の態勢で戦いを挑んだバンドール水軍だったが、高性能の大砲を搭載するシュタット艦の前に次々と撃沈されていくのだ。虎の子の水軍は一瞬にして壊滅してしまう。

パーティーは大海原へ、冒険はついに世界へ!

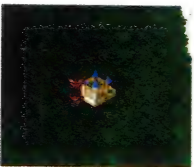
船を手に入れると、移動範囲がいきなりグンと広がる。そのため、次にどこへ行けばいいのか迷ってしまう人も多いんじゃないかな？まずはここで紹介している4つの場所に行ってみよう。

●ディシプリン島

港町モンマルトの西に浮かんでいる島がディシプリン島だ。ここではクラスチェンジのための試練を受けられるぞ。

●リーブ村

リーブ村は、デザートリア大陸の最南端にある緑に囲まれた村だ。ディシプリン島のちょうど西にあるのでわかりやすい。

●バルバロス城

位置的に見ればバンドールのやや南西、険しい山々に囲まれた場所にある格闘家たちの城なのだ。見つけるのが大変かも。

●ミストラル村

こちらはデザートリア大陸の最北端にある村。船でも行けるが、クラスチェンジしてから、スタイナーで行く方がラク。

仲間が6人、君はどんなパーティーを組む?

シモンの国で召喚士のトントを仲間にしたプレイヤーは、ドミノの加入で6人目のメンバーを迎えたことになる。しかし、このゲームの最大パーティー人数は5人。今後はメンバーの誰か1人を町で待機させなくてはならないのだ。各キャラの特徴や、パーティーの戦力バランスを考えて補欠のキャラを決めたいところだが、考え方は人それぞれ。キャラに対する好みもあるだろう。誰を外すか、じっくり考えて決めよう。

◀ドミノは攻撃力が高く、魔法も使える万能キャラなのだ。

◀セオリーを無視して自分なりの編成を考えるのは楽しい。

光のオーブで移動が楽に!

パーティーから外したキャラは、行ったことのある町や村の中から好きな場所を選んで待機させられる。光のオーブを使えば、別れた仲間がいる場所に瞬時に移動できるのだ。

◀オーブの特性を応用すれば町への移動が楽に。

ビヨンド・ザ・ビヨンド

ビヨンド・ザ・ビヨンド

ディシプリン島
強さを求める者の試練の島

試練のダンジョンのおひざもと、上級クラスの称号を求める挑戦者たちでにぎわう村だ。試練のダンジョンでは、仲間たちと別れ、フィン１人で試練を受けることになる。この村で準備を整えておかないとツライぞ。

◀勇者とたたえられた実力者でもこの有り様なのだ。

▶ちょっぴり大人の体験を期待させてくれるこの女性。クラスチェンジした後にまたくると…?

武具屋リスト

ルーンブレード	～3000
スピードアックス	～3200
魔道士の杖	～4500
司祭の杖	～4800
召喚士の杖	～4600
ダーツ	～2500
ブレストプレート	～750
スパイクシールド	～370
フェアリーベスト	～970
女神のリボン	～340
魔道士のローブ	～1000
魔道士の帽子	～420
ソフトレザー	～1800
バンダナ	～320

道具屋リスト

薬草	～10
いやしのハーブ	～100
毒消し草	～20
リフレッシュハーブ	～200
導きの枝	～400
おいしい肉	～200
煙玉	～500

バルバロス城
勇猛果敢な拳法家の国

周囲を険しい山に囲まれたこの城は、入り組んだ地形でできた、天然の迷路のような道を歩かないとたどりつけない。訪れるだけでも一苦労なのだ。国王をはじめとして、国の人間はみな勇敢さを誇りにしている。軍隊の中では武器を使わない格闘術が、最もポピュラーな武術として浸透しているぞ。

武具屋リスト

ガーディアンソード	～7000
スピードアックス	～3200
ルーンアックス	～5300
スリープスタッフ	～6200
ショートナイフ	～3300
ドラゴンスケール	～2300
スパイクシールド	～370
プロテクトスーツ	～3800
魔神の小手	～590
フェアリーベスト	～970
ホーリーベスト	～1600
女神のリボン	～340
魔道士のローブ	～1000
神秘のローブ	～2000
ディフェンドハット	～530
ハードレザー	～3100
潮騒のバンダナ	～450

道具屋リスト

薬草	～10
いやしのハーブ	～100
いやしのポーション	～500
毒消し草	～20
リフレッシュハーブ	～200
導きの枝	～400
まよけの聖水	～200
おいしい肉	～200
煙玉	～500

◀バルバロスの姫、ローレライとの出会い。武術に長けるが、可憐さもあわせもつ美しき姫君だ。

ミストラル村
名刀・名剣、御用達勇者が集う武器の村

この村には優秀な鍛冶屋がいて、武具の注文に日々忙殺されている。モンマルトの商人も武具の調達にここを訪れるそうだ。また、鍛冶屋にミスリル銀を持っていくと、優れた武器と防具を作ってくれる。ミスリルは村の東にある「氷のダンジョン」で手に入るぞ。

◀鍛冶屋が言うには、より優れた武器を作るにはミスリル銀が必要らしい。しかし、ミスリルがある氷のダンジョンは手ごわいぞ。どうする?

武具屋リスト

ガーディアンソード	～7000
スピードアックス	～3200
スリープスタッフ	～6200
ショートナイフ	～3300
レザーグローブ	～3800
ドラゴンスケール	～2300
スパイクシールド	～370
プロテクトスーツ	～3800
魔神の小手	～590
フェアリーベスト	～970
ホーリーベスト	～1600
女神のリボン	～340
魔道士のローブ	～1000
神秘のローブ	～2000
魔道士の帽子	～420
ハードレザー	～3100
潮騒のバンダナ	～450
武闘着	～1700

道具屋リスト

薬草	～10	導きの枝	～400
いやしのハーブ	～100	まよけの聖水	～200
毒消し草	～20	おいしい肉	～200
リフレッシュハーブ	～200	煙玉	～500

▶人々をおびやかす魔物の声の正体は?

リーブ村
森の辺境

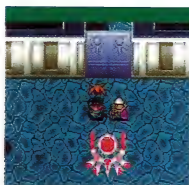
ストーリー的には重要な場所ではないのだが、武具・道具屋の品揃えが、他の町と比べてもかなり充実している。船を入手したら、まっ先に行ってみたい村だ。ただ、デザートリアの南に位置しているせいか、村の周辺には、やたらと強いモンスターが出現するのだ。魔法のポーションを買い込んで、強敵を相手にレベルアップに務めるのもいいだろう。

武具屋リスト

ルーンブレード	～3000
スピードアックス	～3200
シールドロッド	～2300
魔道士の杖	～4500
司祭の杖	～4800
召喚士の杖	～4600
ショートナイフ	～3300
レザーグローブ	～3800
シルバーチェイン	～1300
スパイクシールド	～370
プロテクトスーツ	～3800
ルーンガントレット	～460
フェアリーベスト	～970
女神のリボン	～340
魔道士のローブ	～1000
魔道士の帽子	～420
ハードレザー	～3100
ストロングレザー	～5700
潮騒のバンダナ	～450

◀リーブ村でもディシプリン島についての噂話が聞ける。転職は誰もが夢見ることらしい。ちなみに、この村の道具屋には魔法のポーションが売っているぞ。

道具屋リスト

薬草	～10	まよけの聖水	～200
いやしのハーブ	～100	おいしい肉	～200
毒消し草	～20	煙玉	～500
リフレッシュハーブ	～200	遠見の玉	～300
導きの枝	～400	魔法のポーション	～600

勇者を志す者たちの試練の迷宮

試練のダンジョン

とりあえず、フィンのレベルが20以上に達していないと、試練を受ける資格ナシとみなされ門前払いされてしまう。この条件を満たしてさえいれば、いつでもクラスチェンジの試練を受けることができるぞ。パネルを踏むと場所と形が変わる見えない床を乗りつぎながら、どこかにあるミスティックソードを入手できれば試練は完了だ。

▶なるべくならモンスターとは戦わない方がいい。やはり多勢に無勢だと分が悪いのだ。逃げまくるが吉。

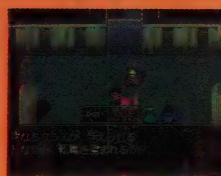
◀パネルを踏むたびに、見えない床の場所と形が変わる。慎重に床の上を歩きながら、パネルからパネルへ移動していこう。

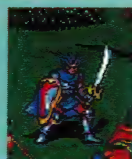
そしてなんと！スタイナーが巨大なドラゴンに

フィンが勇者にクラスチェンジすると、なんと相棒のスタイナーも巨大なドラゴンに成長するぞ！ 成長したスタイナーは、空を飛ぶ乗り物として活躍するだけでなく、戦闘中にフィンが召喚することで、ファイアーブレスを吐いてパーティーを援護してくれるのだ。

▲たくましく成長して、ますます頼れるやつになった！ 大空の旅へ出発だ！

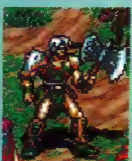
他のメンバーのクラスチェンジ一覧

リーダーのフィンが転職したことで、他のメンバーにもクラスチェンジの資格が与えられる。ここでは仲間全員のクラスチェンジ後の職業と特徴について解説するぞ。なお、転職にはフィンと同様にレベル20以上の経験が必要だ。また、転職によるステータスの増減はないぞ。

フィン（剣士→勇者）

剣士の頃から発揮されていた剣の才能は、勇者になったことでさらに開花する。名実共に最強の勇者に成長するぞ。

アニー（僧侶→司祭）

転職後はＬＰとＭＰがグングン伸びるが、サムソンをもしのいだ攻撃力がやや影をひそめる。おしとやかになった？

サムソン（戦士→ジェネラル）

呪いの後遺症からか、戦士のときは今ひとつ伸び悩んだサムソンだが、転職後は飛躍的に全能力がアップする。

エドワード（魔法使い→ビショップ）

クラスチェンジ後はＭＰの成長に拍車がかかる。強力な魔法も覚え、攻撃の要として欠かせない存在に。

トント（シャーマン→サモナー）

ＭＰの量はエドワードをも上回る。脅威的な威力を秘めた召喚魔法を使いこなし、最後の切り札として能力を発揮。

ドミノ（海賊→キャプテン）

攻撃力に一層の磨きがかかる。ＭＰやＶＰ・ＬＰに関してはそこそこの伸びだが、攻撃力の高さは魅力。

注目！これが召喚スタイナーだ！

ビヨンド・ザ・ビヨンド

ナムコミュージアムVOL.1

●ジャンル／ETC●メーカー／ナムコ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)、ネジコン●多人数プレイ／協力プレイ可能(2P)

ココが違う! PS POWERチェック!

これらのゲームタイトルに言いようのない懐かしさを覚える人にとって、このソフトはゲームを越えた宝にすら感じられる。往年のゲームファンなら、このソフトのプレイを通して、心は当時のゲーセンにタイムスリップしていることだろう。ハードとプログラム技術が進歩して、高度な処理が注目されがちな今日、古き名作も忘れずにいてくれたナムコに心からお礼を言いたい。ナムコさん、本当にありがとう。　(JOH)

POLE POSITION　ポールポジション ―1982年9月―

マシンの重量計算やエンジン特性が設定されていた青春のレースゲーム

ルール説明

この『ポールポジション』は、ハンドル、アクセル、ブレーキ、ギアの4つを駆使してスコア（タイム）を競う3Dレーシングゲームである。やり込んだ人なら、このゲームがドット単位での動きさえ感じとれる、緻密で奥深い作品であることを知っていることだろう。コーナーのラインどりは特にテクを要するので、そう簡単には極められないぞ。

青春の激的遊技

◀この筐体のもとに、多くのゲームファンが熱い走りを競いあった。

予選を通過してグランプリを目指せ!

まず予選

◀レースは予選から始まる。必ず突破するべし。

▼予選の成績で、本戦のスタート位置も変わるのだ。

そしてグランプリだ

◀本戦では、プレイヤーの実力の真価が問われることになる。

青春のインストラクションカード

●LAP 73"00 以内にコースを1周すると、グランプリに出場!

グランプリ

●ポジションは、予選ラップタイムで決まります。

ポジション	予選ラップタイム	ボーナス得点
1	58"50	4,000
2	60"00	2,000
3	62"00	1,400
4	64"00	1,000
5	66"00	800
6	68"00	600
7	70"00	400
8	73"00	200

エクステンド

●コースを1周するごとに時間延長されます。
●4周すると、チェッカードフラッグを受けてゴールイン!

ボーナス得点

●ゲーム終了後、追い越し台数×50点のボーナスが加算!
●ゴールインすると、残時間×200点のボーナスが加算!

イニシャル入れ

●100位以内に入るとイニシャルが入れられます。ステアリングで文字を選んで、ペダルを踏んで下さい。

1ゲーム100円　© 1982 NAMCO LIMITED

攻略法　基本テクニックの数々をマスターしよう

コースを覚える、ハンドルの操作に慣れる、これが第1歩だ。そして、勝負の分かれめになるコーナーリングは、最初は十分に減速して臨んだ方が無難だろう。もしプロを自称するなら、ブレーキを全く使わずにチャレンジするべし！　減速しないと曲がれないコーナーもあるけれど、右の写真で紹介している〝路肩〟を利用した走法を狙ってみよう。ブレーキを使ったどんな走法よりも、この方が好タイムを出せちゃうのだ。

❶コースを覚えよう

◀全体の流れを把握して走行を組み立てるのが勝利の鍵だぞ。

❷ハンドルを大きく切らない

◀ハンドルの切り過ぎはミスのもと。操作には早く慣れよう。

❸コースのインを走る

◀ゆるやかなカーブではインベタ走行で。

❹コーナーリングは路肩で減速

◀きついカーブでは、道からわずかにタイヤがはみ出すように走るのも手。路肩の減速を巧みに利用した、高等テクなのだ。

エミちゃんのチェッカーフラッグを受けるのは君だ!!

BOSCONIAN

ボスコニアン
－1981年11月－

8方向スクロールとコンピュータボイスが斬新だったSTG

ルール説明

『ボスコニアン』は、静止することのない自機を操る、全方向スクロール型ＳＴＧだ。画面右の全体マップを表すレーダーを頼りに、ステージ中の敵基地全てを破壊すればクリアになる。敵や弾は全方向から飛んでくるし、機雷や小惑星などの障害物も存在するので、実にスリリングなゲーム展開を楽しむことができる。自機は前方だけではなく、後方にも弾を撃てる点も、発表当時は斬新だった。

基地
自機
スコア
コンディション表示
レーダー
ラウンド数

敵基地を全て破壊するのだ

◀レーダーを頼りに、敵基地を探しあてて破壊しよう。

▶敵は全方位から襲ってくるので、一瞬も気が抜けないぞ。

インストラクションカードを読めば人気者になれる!!

攻略法その1 生き残るためのテクニックあれこれ

❶コンディションを赤にしない!!

3種類のコンディションという状態（概念）があり、その表示が〝赤″だと最難ランクになっていることを表している。コンディションは時間の経過と共に赤に近づき、それぞれの写真で説明しているような状況も、コンディションに影響を与える。

◀編隊を破壊した瞬間に、敵のランクは少し下がるのだ。

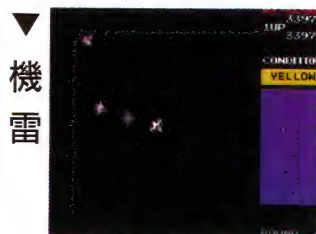
◀スパイシップを逃すと、難度が高くなってしまうぞ。

◀基地を破壊した瞬間にも、少しランクが下がるぞ。

❷障害物をうまく利用して敵を倒せ！

▼小惑星

▲障害物に接触した敵は自滅してしまう。うまく利用しよう。

▼機雷

▲機雷に敵が接触した場合は、爆風の近くの敵が全滅してくれるのだ。

攻略法その2 敵をただ倒さずに高得点をねらえ!!

敵基地

敵基地は中央部のハッチが開いたときに弾を打ち込めば破壊できるが、高得点を狙うなら砲台のみを撃とう。2700点だ。

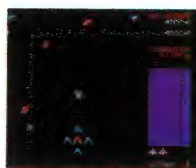
▲すぐに中央の弱点を攻撃したりはせずに…。

▲周囲を攻撃してから破壊するようにしよう。

編隊攻撃

編隊攻撃は、色の違う敵機さえ撃てば編隊はバラけてしまう。高得点を狙うのなら、色違いの敵機は最後に破壊しよう。

▲編隊をやみくもに攻撃するのは利口でない。

▲最初に4匹の家来を破壊してから、親玉を倒そう。

ちょっとボスコニアン

▶コンピュータボイスの全てをここに大公開!!

スタート時	BLAST OFF（ブラスト・オフ）
ミサイル接近時	ALERT（アラート）
敵編隊出現時	BATTLE STATIONS(バトル・ステーションズ)
偵察機出現時	SPY SHIP SIGHTED(スパイ・シップ・サイテッド)
総攻撃開始時	CONDITION RED(コンディション・レッド)

トイポップ —1986年4月— ワルキューレの富士宏氏がグラフィックに参加していたのだ

ルール説明

このゲームは、4方向レバーと攻撃ボタンで操作する平面アクションで、2人同時プレイも楽しめる。先のことを考えた戦略を要求されるので、プレイするごとに新しい展開を発見できる作品に仕上がっているぞ。ステージは全部で44面用意されていて、最終面には強敵"魔女"がプレイヤーを待ち構えている。

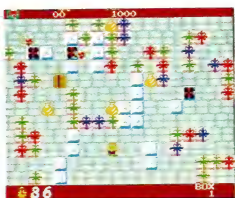
とらわれた4つのハートを開放しよう

▲捕らわれているハートを全て開放してあげると…。

▲出口の扉が開くのだ。次のステージにレッツ・ゴー。

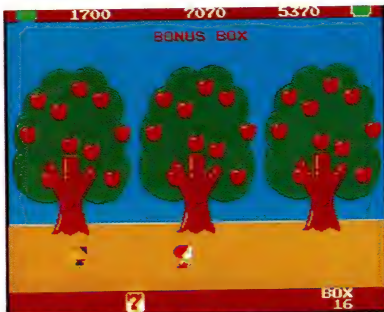
読んでビックリ!! インストカード

1人でトイポップ

1人でスタートすると、2P側からの途中参加はできないのだ。最後まで1人で戦わなければならないので、武器アイテムの選択は慎重に行おう。

2人でトイポップ

2人でプレイする時には、互いに所持する武器を別々にするなど、連係した攻略がポイントになる。どちらが高得点を出すか競い合うのも楽しいぞ。

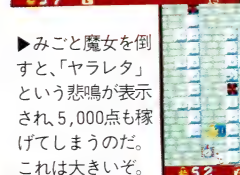
攻略法その1 ボーナスボックスでボーナスを得よう

1本の木ごとにリンゴが落ちてくるので、できるだけたくさん獲得しよう。1人プレイの時は、スコアの千の位、百の位、十の位に注目すること。それぞれが、左の木、真ん中の木、右の木のリンゴ落下の順序を握っていて、3つの数字の小さい順にリンゴは落ちる木が決定される(数字が同じ場合、左側が優先)。

▲ボーナス・ボックスは8、16、32、40面に用意されている。ジャンプは意味がないので、使う必要はないだろう。1個のリンゴで100点入るぞ。

攻略法その2 魔法使いを倒して高得点

1面に1個ずつ、どこかのボックスに"7"か"☆"どちらかのアイテムが隠されている。"7"を3つ集めると"つむじ風"が、"☆"を3つ集めると"星弾"が、一定時間使えるようになるぞ。

7、15、23、31、39面に登場する"魔法使い"は、その2種類の特殊攻撃でしかダメージを与えられないのだ。

◀魔法使い出現!彼には通常の攻撃が効かないので、事前に準備しておかないと倒すことはできないのだ。

▶みごと魔女を倒すと、「ヤラレタ」という悲鳴が表示され、5,000点も稼げてしまうのだ。これは大きいぞ。

攻略法その3 次のボックスへ持ち越す武器が重要

敵のオモチャたちは、それぞれ特定の武器でないと倒すことができない。また、ステージごとに登場するオモチャが決まっているため、ステージをクリアする時には、次のステージに適した武器を持ち越す必要があるのだ。持ち越すと便利な武器は下の表で紹介しているが、これがすべてではない。自分なりに攻略してね。

▲武器が大量に出る面では要注意。この39面では爆弾&火がベスト。

持ち越しにおすすめの武器

BOX	武器	BOX	武器	BOX	武器
1	タイヤ	14	画びょう	28	火
2	爆弾	15	爆弾	29	超音波
3	タイヤ	17	電気	30	電気
4	どれでも	18	電気	31	画びょう
5	画びょう	19	電気	33	タイヤ
6	火	20	画びょう	34	爆弾
7	どれでも	21	画びょう	35	爆弾
9	電気	22	どれでも	36	超音波
10	火	23	電気	37	画びょう
11	どれでも	25	電気	38	画びょう
12	電気	26	超音波	39	爆弾
13	タイヤ	27	火	41	タイヤ
				42	どれでも
				43	爆弾

ナムコファンに捧げる第2弾!!

VOL.1に続いて早々と発売が決定しているVOL.2では、有名タイトルはもちろん、相当なマニアでないと知らないようなゲームも収録されている。これら〝今ではあまり知られていない名作〟の魅力が改めて伝えられる機会ができて、ファンとしては嬉しい限りだ。

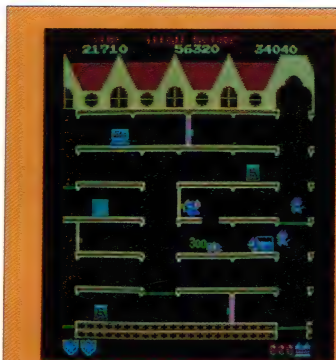
◆キューティQ
1979年 ACT

アイデア満載のパドルゲーム

ナムコ・ファンの中にも、このタイトルを知らない人はいるかも。ナムコ初期の名作パドルゲーム『ボムビー』に続いて発表されたのが、この『キューティQ』で、軽快なサウンドも人気のマトだった。

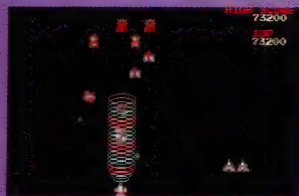
◆ゼビウス
1983年 STG

新時代を築いた名作STG

'83年当時、立体感あふれるグラフィック、スムーズなスクロール、斬新なシステム、そして何よりもゲーム全体に漂う神秘的な雰囲気が絶大な人気を集めたSTGだ。

◆マッピー
1983年 ACT

人気キャラのマッピーが大活躍

正義感あふれる警察官マッピーが、盗品がいっぱいのニュームコの屋敷へ、盗品を取り戻すために大活躍するアクションゲーム。単純ながら奥が深いゲームだぞ。

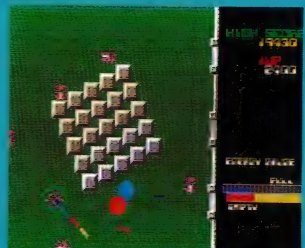
◆ギャプラス
1984年 STG

人気作『ギャラガ』の続編

『ギャラガ』の続編に位置づけできる作品ながら、自機が8方向に移動可能、パワーアップ・パーツがあるなどと独自の流れを構築している。曲線を多く用いたダンスを見せてくる、敵のユニークな動きも、もちろん健在だ。

◆ドラゴンバスター
1982年 ACT

スリルと発見に満ちたACT

移動とジャンプを兼ねた4方向レバー、そして剣とファイヤーボールの使用をするための2つのボタンで操作するダメージ制のアクションゲーム。次々と現れるモンスターやルームガーダーを倒しつつ、主人公クロービスを出口まで導くのだ。アイテムの重要性が改めて見直された作品でもある。

▶タイトルのとおり、ドラゴンを倒すゲームだ。

◆グロブダー
1984年 ACT

全99ラウンドの平面ACT

8方向レバーでグロブダーを操作して、フィールド上のタンク、あるいはフロッサーを全滅させるとクリアになる。実力に合わせて好きなラウンドから遊ぶこともできるぞ。この〝グロブダー〟とは『ゼビウス』に登場したキャラがもとになっているのだけれど、ストーリー上のつながりはない。

こーなると当然VOL.3にも期待が

この『ナムコミュージアム』シリーズに収録されている作品は、長らくゲームを愛してきた人には愛着ある作品であると同時に、家庭用に初登場のものも多いので、ナムコからファンへの最高のプレゼントと呼べることだろう。発表はされていないけれど、VOL.3以降のラインナップが、今から楽しみでウズウズしてしまうよね。読者のみんなも、感動をPSで再現してほしいゲームがあったら、ナムコにハガキで伝えてみよう。君の夢が、現実となって届く日が来るかもしれないぞ。

ナムコミュージアムVOL.2

●ジャンル/ECT●メーカー/ナムコ
●発売日/'96年予定●価格/¥5,800(予価)
●対応周辺機器/メモリーカード●多人数プレイ/可(2人)

ストリートファイターⅡ ムービー

●ジャンル／インタラクティブムービー●メーカー／カプコン
●発売日／12月1日●価格／¥6,800(CD2枚組)
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う! PS POWERチェック!

残念なお知らせ。このゲームには、映画にあった春麗のシャワー・シーンがありません。いや、あるにはあるんだけど、首から上だけ……まぁしかたがないんだけど。でも、エンディングがオリシナルってのがうれしいね。負けて終わるリュウも見せ場持ってるし（エンディングの話ね。詳細はプレイして確かめてほしいぞ）。何にしても、ファンならゲット確実の一本。もちろん、俺も発売日ソッコーゲット決定。　（ジュピター藤平）

アニメ映画とゲームの華麗なるシンクロ!!

……ストリートファイターⅡムービー……

アニメ映画「ストリートファイターⅡ」を題材にしたゲーム、『ストリートファイターⅡムービー』。その全貌がついに明らかになった。プレイヤーはシャドルーの最新型サイボーグ（映画にも登場したよね）を操る。このサイボーグは、世界各地の格闘家たちの戦いをサーチし、それによって自らの能力を高めることが可能だ。ストーリーはほぼ映画と同じように進んでいき、最終的には、ベガに挑むリュウと戦うことになるぞ。もちろん、この対戦は、格闘ゲーム（ベースは『スーパーストⅡX』!?）で行われる。リュウを倒せば何と映画とは違う、シャドルーサイドが勝利するエンディングが待っているのだ!!

◀ゲームを進めれば進めるほど、資料モードで検索できるデータが増えていく。完璧なライブラリを目指せ。

▶ＬＤゲームを彷彿とさせるゲーム展開。ふと気づくと、サイボーグになりきった自分がいる!?

▲技以外にも、サーチポイントはたくさんある。例えば彼。どこかで見たこと……ない!?

こうして俺は強くなる。まったく簡単だっ!

これがその手順だ

まず指令を受ける
ムービーモード突入
戦いが始まったら…
狙いを合わせ、サーチ!

▲まずは指令を受ける。もちろんその指令は様々だが、基本的には格闘家の技をサーチすることがメインとなる。

▲目的の場所に着くと、ムービーが流れ始める。内容は映画とほぼ同じ。映画を見たことがある人なら、次になにが起こるかわかる分、有利だ。

▶ムービーが進んでいくと、格闘家同士の戦いが始まることがある。そうなったらサーチモードに突入。技を記録するのだ。

この一連の作業を繰り返すことによってサイボーグのステータスが上がっていく。ゲームを中断しても途中でパスワードを取っておけば、研究所の格闘モードでの対戦プレイや、コンピュータとの戦いを楽しむことができるのだ。

一体俺はどこまで強くなれるのだろう?

格闘家の技をサーチする手順は、左のページで紹介した通り。それでは具体的に、どうすればどのようなサイボーグに育てることができるのかをココで説明しよう。ちなみにサイボーグは、一つのシーンで20回サーチを試みることができる。自分の考える攻撃パターン（得意な戦法）に適した攻撃をサーチすることが必要だ。

●守備力パラメータ

格闘家たちが相手の攻撃をガードしているところをサーチすると、サイボーグの守備力パラメータが上がり、打たれ強くなる。腕に自信のない人は、このサーチを確実にしていきたい。サーチのチャンスは少なめ。

●必殺技パラメータ

格闘家たちが必殺技を繰り出す瞬間をサーチすることによって、サイボーグの必殺技の攻撃力がアップする。映画を見た人なら、出るタイミングもわかるんじゃないかな。

●投げ技パラメータ

格闘家が投げ技を出したときにサーチすると、サイボーグの投げ技パラメータがアップする。サーチできるチャンスは片手で足りるくらいとかなり少なめだが、投げ技自体、あまり使う機会はないと思われるので、そう問題はないと予想されるのだが。

ステータス表示
必殺技
守備
スピード
投げ技
パンチ
キック
模擬戦パスワード
1360042C26
73D8DC3C0A

●スピードパラメータ

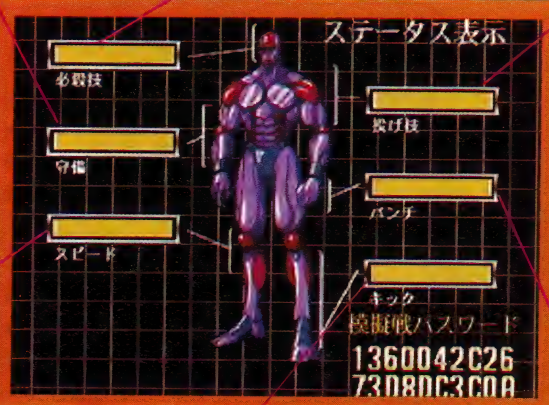
サイボーグの素早さを表すパラメータだが、どんな場面をサーチすればアップするかは今のところ不明。ということは、当然サーチのチャンスも少ないと言うことだ。一撃離脱を信条とするなら、何としてもサーチを決めたい!

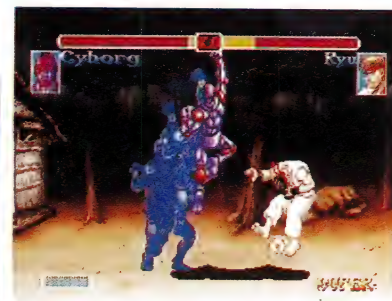
●キック技パラメータ

足に関する技を出したときにサーチすると、サイボーグのキック技パラメータが上昇する。強足払いなど、キックはよく使うので、サーチしておいて損はないはず。

●パンチ技パラメータ

連続技などを考える際、キック技と同じくらい重要になるのがこのパンチ技。格闘家がパンチ、もしくはそれに類する技を出したときにサーチすると、このパラメータが上がり、パンチの攻撃力がアップする。サーチできるチャンスもかなり多い。

ストリートファイターIIムービー

そしてラストには伝説の格闘家リュウとの対決が待つ!!

映画のストーリーでいくと、最後にリュウ&ケン対ベガの戦いとなり、ケンの竜巻旋風脚→リュウの昇竜拳→双竜波動拳でリュウ&ケンが勝利を収める。このゲームでのラストバトルはその直前、ケンがベガの洗脳から目覚め、ベガに倒された後のシーンに入る。ケンの元に走ろうとするリュウの前に立ちふさがるのは映画のようにベガではなく、サイボーグ=プレイヤーなのだ!! リュウを、親友でもあるケンの技で打ち倒し、シャドルーの支配する世界を創ることができるだろうか!?

キリーク・ザ・ブラッド2
Reason in Madness

●ジャンル／3DSTG●メーカー／SME
●発売日／12月22日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）●多人数プレイ／不可

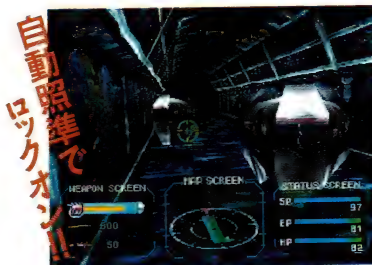
ココが違う! PS POWERチェック!

前作の『キリーク』は、じつを言うと途中で投げ出してしまった人なんです私は。というのも、操作が俺にはムチかしすぎたからなので〜ス。でも、今度の『キリーク2』では速く移動できるし最初からマシンガン装備してるして、今回はなんとかなりそうな感じ。さすがSME。前作で不評だったところをシッカリ直してくれて憎い憎い!! てなわけで、『キリーク3』が出るときは、どこでもセーブできるようにしてほしいです。（山田）

プロテクトアーマーを駆り、巨大地下都市を探索!!

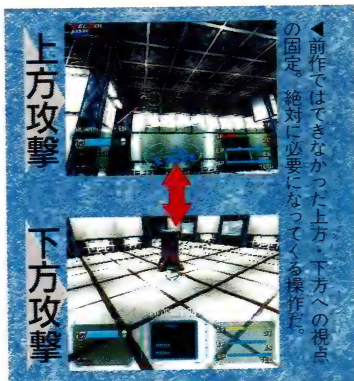
前作の舞台サウスベースの崩壊から27年…。南米に建設された地下都市ニューロルが今作の舞台だ。

27年の月日が経ち、プロテクトアーマーの基本性能に若干の変更が施されたようなので紹介するぞ。まず、上や下に視点を固定したまま移動できるようになったこと。次にローラーダッシュという高速移動が可能になったことだ。これらの新機能を使いこなせば、巨大地下都市といえども攻略はそう困難ではないはずだ。

自動照準でロックオン!!

◀照準は自分で合わせなくても、自動で敵をサーチしてロックオンしてくれるのでラクチン。

◀敵機をおびきよせて攻撃し、その爆発を利用して扉を吹き飛ばせ。

上方攻撃 / 下方攻撃

◀前作ではできなかった上方・下方への視点の固定。絶対に必要になってくる操作だ。

◀L・Rボタンを押すと横へのスライド移動する。敵のレーザーなどはスライド移動でスラっと移動するといいかも。なんつってホントだよ。

▶テキパキ行動せずに、警戒システムの辺りをウロウロしていると、非常警報が発動する。そうなると、助かる見込みは、ほとんどないも同然。

敵機ごとに武器を使い分けろ

地下都市を徘徊する鋼鉄の生命体たち

移動警備システム1
◀レーザーを装備した自動警備機。

移動警備システム2
◀危害はないが爆発時の爆風が痛い。

固定警備システム1
◀早めに倒さないと非常警報が鳴る。

固定警備システム2
◀上方から小型のミサイルで攻撃。

ピーコック
◀情報センターの中ボス的な存在。

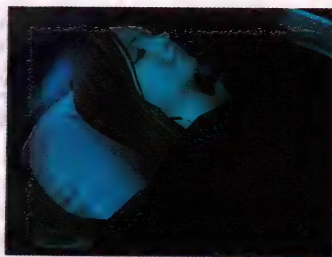
ケンコス
◀こいつのレーザー攻撃は強力。

トップスピン
◀体当たりでHPを奪っていく。

ハイドロタランRR
◀エレベーター前にいる中ボスだ。

恋人のレイラを救うためラフレス採取に旅立つ

情報センターでサタビサについての情報を収集

情報センター1階の西にいる中ボスを倒し、ブルーキーカードを手に入れよう。それを使いマスターIDカードを手に入れたら、電源の落ちた部屋でレッドキーカードを入手し、電源を入れる。パネルの部屋で色を黄色に合わせれば、2階の西を探索できるので、情報を収集したら南西にある出口から脱出しよう。

深い眠りにつく恋人レイラ

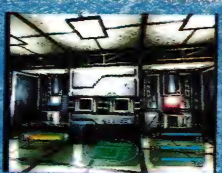
▲ウイルス・ギガリに感染し、深い眠りから目覚めないレイラ。助かるにはサタビサにあるラフレスという花が必要だという。

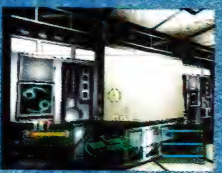
コンピュータにアクセスして重要な情報を収集しよう

◀コンピュータにアクセスして、ラフレスの情報を手に入れろ。

◀ひととおりの作業が終わり、ジムにサタビサへ行く本当の理由を告げるマサオ。

赤、青、黄の扉を開ける

赤、青、黄色の扉を開けるには、1階の中央部に位置する部屋で3枚のパネルを操作する必要がある。パネルをすべて同じ色にそろえると、その色のロックが解除されるのだ。

謎の星座コード

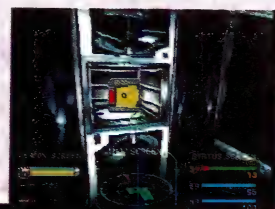
パネルで赤の扉を開けた先でコードカードが手に入る。ブルーカードで入る部屋で、カードの絵の通りに星座のコードを入力すると、マスターIDカードを入手できるのだ。

◀中ボスを倒して、奥の通路へ進むと手に入るブルーキーカード。まず最初に入手しよう。

▶マスターIDカードなしで、2階東のコンピュータにアクセスするとレーザーの猛攻撃。

地上に咲く赤い花ラフレスを求めてサタビサへ…

まず、奥にあるエレベーターの前に中ボスがいるので倒そう。そこから北にあるレコードカードを手に入れたら地下1階へ移動だ。ボスの部屋へ通じる扉はロックされているので、3つあるスイッチを操作して解除しよう。ボスを倒せば地上へ出られるようになるのだ。

▲中ボスを倒し、サンダースからカルロスが捕らわれていることを知る。

▶ボスと戦う前にエネルギー回復ルームで補充しておくのもいいだろう。

▲中ボスを倒しても、すぐに地下1階へは行かず、アイテムを探索しよう。

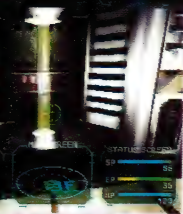
隠し通路を探索しよう

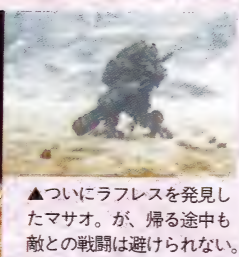
サタビサ地下2階には、マサオの持っているマップに表示されていない通路がたくさんある。その隠し通路では、SP・HPの回復アイテムやカートリッジがたくさん手に入るぞ。

◀回復系のアイテムが多数、転がっているのだ。

ボス部屋の扉を開ける

最初、サタビサ地下1階は電源が落ちたままになっている。南東の部屋にある電源を入れて、3つあるロック解除スイッチを操作すると、ボスの部屋への入口が開くようになるのだ。

◀赤のスイッチを操作して青になればオーケーだ。

地上への出口に立ち塞がる強大な敵

◀ファンネルのような武器で攻撃してくる。ありったけのミサイルをブチ込め!!

▲ついにラフレスを発見したマサオ。が、帰る途中も敵との戦闘は避けられない。

果してレイラは目覚めるのか!?

キリーク・ザ・ブラッド2

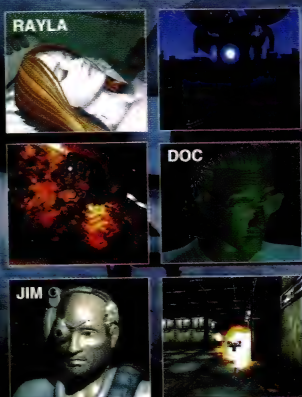
※『キリーク・ザ・ブラッド2』発売記念イベント開催！　12月22日(金)午後6時から、渋谷タワーレコード8階イベントスペースにて、『キリーク・ザ・ブラッド2』発売記念イベントが開催されるぞ！　当日は製作者の横山宏氏、黒田愛実氏のトークショー、ゲーム大会の他、ゲーム中に使用されたジオラマや原画の展示会が予定されているのだ。入場方法は、12月1日より渋谷タワーレコード2Fで配布される整理券をゲットすること。

KILEAK, TH

Reason in

RAYLA

DOC

JIM

3Dシューティング・アドベンチャー

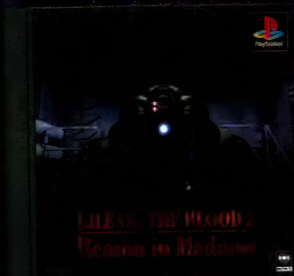
キリーク・ザ・ブラッド2

KILEAK,THE BLOOD 2／Reason in Madness

クリエーション＆ブレーン:GENKI
トータル・アートディレクション:横山宏
音楽:松前公高

95年12月22日発売

価格:5,800円(税抜)

メモリーカード容量:1ブロック使用／発売元:㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
●大ヒットロングセラー!好評発売中"キリーク・ザ・ブラッド"5,800円(税抜)

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Victor

競馬シミュレーションゲームの頂点!!

クラシックロード

フルポリゴンによる超リアルなレースシーン!!

スタートしました

内にピュアーモンタ

現在先頭はプティットアンデスです

血統重視の競走馬育成システム搭載!!

きめ細やかな調教メニューを用意

最新の繁殖馬が登場!!

ターフの夢を形にしました。

クラシックロードのゲーム期間は50年。あなたは馬主兼調教師になり、1億円を元手にサラブレッドを育成し重賞制覇を目指します。血統重視のシミュレーション・システムにより、リアルな競馬の世界をここに再現!!

¥5,800(税別)

12月15日、ついに出走!!

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

他では読めないパワフルで濃いゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー DEEPER Lite 20本

ディーパーライト

＊今月のテーマ……年末のゲームの予定は？

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説

■アトラス■対戦ACT
■10月20日発売■5,800円

アーケードで好評のチームバトルモードも遊べる対戦格闘ACTの移植。変身キャラに読み込みあり。

サンダーストーム&ロードブラスター

■エクセゼコ■ACT
■10月20日発売■6,800円

懐かしのDECO製LDゲームを2本カップリングで移植。CD2枚組。コンティニューなし。

岩崎啓真（ゲームを愛するクリエイター）

年末は忙しいのでゲームをプレイすることはできるのだろうか？　といいつつも、ともかくサンプルをプレイしたら、超面白かった『リッジレーサーレボリューション』を買って、通信対戦に燃える予定。あとはIBM互換機のソフトで面白そうなのをゴチャゴチャとやるつもりです。でも忙しい。

豪血寺一族2：55

ゲームの途中（それも対戦している途中）でロードするのがあまりにいただけない。このゲームの売りである「変身」をするとゲームが停止し、ロードされるのではあまりにあまり。ゲームのできがいいだけに、これさえなければと思うが、ちょっと度が過ぎる。この点以外は、かなり推薦できるほどなだけに惜しい。完成度などは、そのロードを除けばアーケードとタメを張る。まったくもったいないソフトだと思った。

サンダーストーム&ロードブラスター：80

懐かしのLDゲームが2本入っているし、LDゲームという特殊なジャンルであることを考慮すれば、ゲームシステムとして古くても、画像は今のものと比べても見劣りしないので、パフォーマンスは高いと思う。ただコンティニュー制限があったりするのはちょっといただけない。それにしても、一昔前のLDの動画をバリバリに使ったゲームが一応そのままプレイできるのだから、すごい時代になったものだと思う。

ウォルフ中村（格闘・SPGの好きなベテラン）

年末はクリアしていないゲームを片付ける予定。新作は後回し（笑）。関係ないけどウチのTVは明るさの調節ができない（勝手に調節されてしまう）ので、たまにひどい目にあうんだよね。「画面が暗くて重要なところが見えない」なんてことがあるのだ。『MYST』とか、今回の『NIGHT～』とか…。

豪血寺一族2：75

対戦専用とはいえ『最強伝説』が遊べるし、豊富なキャラパターンも原作そっくり。もちろんBGMも健在だし、エンディングでは特別版まで聞ける。ロード時間が長い点は残念だが、操作性良好＆難易度設定低めなので個人的には許容範囲内。ゲーセンでやらなかった人も楽しめるはずだ（原作自体がかなり個性的なので、好き嫌いはわかれるだろうが）。変身時に数秒待たされるのは（PS自体の問題とはいえ）やはりつらい。

サンダーストーム&ロードブラスター：55

10年以上前のゲームだけに記憶が薄れていて（笑）、楽しめた。操作性は基本的に問題ないし、そっくりのBGMや、低めの価格設定も○。ただ、内容については違和感を覚えるところがいくつもあった。なかなか敵が倒せない（耐久力がアップしているか、当たり判定が小さくなっているのだろう）『サンダー』。コントローラでは非常に操作しにくい箇所がある『ロード』（ネジコンに対応）等。「完全移植」とはいえそうにない。

なんでもゆうこ（心を持たないおしゃべりムスメ）

ついに出るぞ！待望の『レボリューション』。買うぞ、買うぞ、PSもう1台買って対戦ケーブルも購入して連日連夜『リッジ』三昧してやる。って待てよ、誰が一緒に対戦してくれるんだ？　いないやん！　いかん、こうなったらリッジ仲間を探さねば。年末年始はこれに限る。ああ、夢に出そう。

豪血寺一族2：75

相変わらずキャラが立ってるなあ。しかも攻撃ハデで思わず笑っちゃうし。キャラも技も豊富で格闘ファンにはたまりません。ただ、キャラが変身する時、対戦中にもかかわらず、ロードのために試合が一時中断してしまうのが残念。せっかくアツくなっていた気持ちもこれじゃ冷めちゃいます。もうひとつガッカリなのは、アーケード版の完全移植じゃない点。コンピュータ対戦でも最強伝説バージョンがプレイしたかったな。

サンダーストーム&ロードブラスター：60

何度もプレイして敵の出現位置を覚え、タイミングよく反応していかないとステージをクリアすることさえ難しい。なのにどうしてコンティニューがないのよ。ステージセレクトで猛練習してから挑まないと、精神力と集中力より先に虚しく残機が消耗していくハメに。照準やチャージの位置がわかりにくいのもマイナス。でも疲労感がたまりやすいゲームの割には、妙に燃える。昔を思い出してアツくなってみては？（↓）

メタルライターMUKU（マゾプレイが好きな猿ゲーマー）

読者の方から、あいだもものビデオをいただきました。ありがとうございます。このビデオは持ってたんだけど画質がいいので、こっちでイキます。年末にソフトは何も買わないで、あいだももと年を越す予定。今の私には、￥5,800でも高いです。でも『北斗の拳』（SS）が安くなったら、買うでしょう。

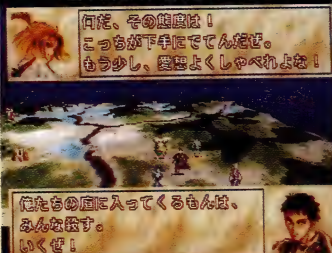
豪血寺一族2：80

パッケージのスーパークララの尻で買ってしまった人が、全国に何人かいるはず。基本的にはそういうキャラクター優先のゲームだと思っているし、大味、変身キャラの読み込み、雑なグラフィックなどの欠点は承知の上だ。少なくともこのゲームは、決して人にすすめられるものではないし、完成度がどうのと語れるものでもない。ノリやイロが好きな人ならいいんじゃないですか（なんとなく、開き直ってますね）。

サンダーストーム&ロードブラスター：90

（↑）の娘さんとは違って、昔を思い出して熱くなってしまった。アーケードよりも判定が甘く、意外にサクサク進む。部分的にサギまがいにムズイところもあるが、その場所以外は反射神経で対処できると思う。ただ、ムービー使用のため、途中でポーズがかけられないのにはまいった。それにメガCD版のバイノーラル録音のようにサウンド面の強化もしてほしかった。でもとりあえず、満足。他のLDゲームの復活も望む。

戦国サイバー 藤丸地獄変

■SCE■S・RPG
■10月27日発売■5,800円

戦乱の世を舞台にしたシミュレーションRPG。忍者育成の要素もあり、難易度は高い。

まず操作があまりにやりづらいのでイライラする。特に売りの俯瞰マップでの移動の操作性は劣悪。横のマップを見ないと動けないのでは話にならないと思う。次に戦闘のアニメをオンにしているとハングアップがずいぶん頻繁に起こる。そして、お金がひどく足りないという点で厳しいゲームバランスのために、事実上ハマリに近いことが起こる。あまりに問題が多すぎる。雰囲気がそれなりにいいだけに、惜しいソフトだ。

40

やれる（やるべき）ことはたくさんあるし、それらの部分部分は魅力的なのだが、作品としてまとまっているとはいいがたい。内容を絞り込み、プレイヤーに余分な負担をかけさせないようにしてもらいたかった。ゲームバランスにも問題あり。隠しアイテム等の情報を知らず、隠れ里でも試行錯誤しながらの「効率の悪いプレイ」をしていると、途中で詰まるはずだからだ。自力で真のエンディングを見れる人などいないだろう。

55

戦闘時にキャラ同士が重なってしまう視点のせいで、カーソルを合わせるのにも一苦労。さらに地形の起伏で行動できる範囲が見えにくい、敵味方の判別が難しいなど戦闘がスムーズに進めにくい。また、主人公以外の重要キャラが死亡すると先に進めなくなったり、体力のない回復専門キャラがはじめのうち自分自身に回復魔法をかけられなかったりと、納得のいかないシステムが多い。ＳＬＧの長所も残してほしかったな。

65

移動がわかりにくく全体マップを見ないと、キャラの正確な位置がわからない始末。またキャラの育て方、里での行動・修行などに失敗すると、取り返しがつかなくなる。いろいろな要素を詰め込みすぎて、バランス面で収拾がつかなくなったのでは？　でも本誌の攻略を見ながら、また最初からプレイしてみると、はじめに得た印象とは違って楽しさも感じられた。とはいっても、戦闘中に止まる現象は絶対に許せん。

55

ダークシード

■ギャガ・コミュニケーションズ■AVG
■10月27日発売■5,800円

ビジュアルアートにH．R．ギーガーを起用したAVG。難易度は高いが、取説に解法を掲載。

グラフィックはよく言えば緻密。悪く言えば、書き込みすぎで、（これは接続にもよるが）妙に暗くて汚い印象を受けた。ゲームそのものの雰囲気は、少なくとも名前にピッタリで非常に気持ちいいのだが、何度でも同じことを音声でしゃべる上に、操作がどうも重い印象があるために、プレイしていて疲れる。サンプル版の問題かも知れないが、音声が妙にバグることが多かった。製品版では問題がないことを望む。

50

世界設定以上にゲーム内容が理不尽。操作感もそうひとつ。リアルタイムで時間が過ぎていくのに、そのほとんどを操作に費やす必要があるというのは…。せめてボタン１つでセーブ画面になればよかったのだが。自分の取った行動がよかったのかどうかがわかりにくいことも含めて、ゲームとして楽しめなかった（私は２時間ほど攻略手順を見ずにやったが、そこで自力クリアをあきらめた）。クリア後の処理も、また理不尽。

35

フラグがあまりにも多くて、自分で探索して進めていくことが難しい。取説にこと細かく攻略が載っているのは、もしかして自力では解けないという暗示なの？　無駄な行動がとれないくらい、時間に追われたプレイが要求されるのに、一回ごとにアイテムの中から時計を取り出さなくちゃいけないのは、ちょっと辛かった。また、操作性が悪く、主人公が思う通りに動かせなかった。ギーガー好きなら買ってもいいのかもね。

55

マニュアルに載ってるチャート通りにプレイしていればクリアできるけど、何も知らなければクリアは不可能かも。時間制限があるうえにフラグもわかりづらく（時間制限のために、ムダな動きができない）、海外ゲーム特有の不親切さもかなりのもの。オープニングのデモがスキップできない点もマイナス。いくらギーガーが好きだといっても、これでは片桐さんもソー・ファンと言ってくれないでしょうね。ソー・タイアード。

40

井出洋介の麻雀家族

■セタ■TBL
■11月３日発売■6,500円

プロ雀士の井出洋介氏が監修。麻雀を学べる初心者向けの入門ガイドが収録されている。

ゲームそのものは妙なノリなのだが、一年（家族としての）を通じて、衣装が変わったりと長時間楽しめるようにいろいろな要素が入れてあるのは好感が持てた。だが、問題の一つとして、すべてをポリゴンでプレイするために、１局が本物の麻雀をするより時間がかかるのは難点だ。あと、全体にアクセスが気になる。特にロード時間の長さと、セリフのアクセスの多さには正直言って、かなり閉口した。操作性が課題点だ。

65

麻雀を覚えたい人にうってつけのソフト。１から教えてくれるので、今まで覚えそこなった人でもすんなりと身につけられるだろう。麻雀部分が実際のテンポで進んでいく（牌をツモり、場に捨てるまでの動作を各キャラが行なう。鳴いた場合も同様）点もポイント。本物の麻雀の雰囲気を味わえるので、実戦の予行演習としても役立つ。それだけに、せっかちな人には向かないが…。私は独特な画面配置にもなじめなかった。

80

「麻雀入門ガイド」の内容の詳しさに驚かされた。牌の呼び名から点数計算に至るまで説明がとても丁寧。順を追ったわかりやすいレッスンも初心者にも覚えられるくらいの適当な分量だ。また、各レッスンの終わりの問題は、しっかりと要点が押さえられ、ちゃんと頭に入ったか確認できるように時間が無制限になっていて好感を持てた。何かとムキになりがちな勝負ごと、ほのぼのとした麻雀を楽しみたい人にお勧め。

85

井出洋介氏がとても親切で優しくていい人に思える麻雀クイズが、意外に楽しめた。初歩からの麻雀、といった感じの初心者のための入門ガイドなんだけど、麻雀のイロハを知るには最適かもしれない。ただ問題が変わらないので、変化したほうが良かったように思う。麻雀部分はポリゴンキャラの動き（ツモの動作など）が、やや遅く感じられたのが残念。キャラのリアクションがウリらしいが、オン・オフ機能は欲しかった。

75

ただいま惑星開拓中！

■アルトロン■SLG
■11月３日発売■5,800円

３体のロボットに司令を出し、惑星を開拓していく面クリアタイプのSLG。２人対戦可能。

アイデアは抜群に面白い。対戦する『シムシティ』ってのは、いいと思うのだが、良くも悪くも、それしかないため、面が進むとだんだんと飽きてくる。次にやることが多いワリには展開が速いので、のんびりとできないため、１面プレイすると疲れてしまう。あと、フィールドが立体の惑星というのが面白いのだが、そのため全体の状況を把握するのが難しいなどなど、細かい問題があるために、勧められないのが惜しい。

55

非常にとっつきにくい。内容や操作性は悪くないと思うのだが、これではゲームの魅力を味わう前に投げ出してしまいかねない。リアルタイム制であり、常にマイキャラに指令を与え続ける必要があるため、結果的に“プレイヤーが最初に越えなければならない壁”が高くなっているのだ。キャラの動きが遅い練習モード等が用意してあれば、まだ救われたのだが…。ユニットが識別しにくいなど、基本部分にも疑問は残る。

65

使用していない他の２体の作業ロボットがオートで動いてくれるのはいいけれど、それゆえ切り換えてすぐに一体何をすればいいのか戸惑ってしまう。うまく開拓できているかと思うと、いつの間にか負けてしまったり、その逆があったりと納得のいかない展開ばかり。木を植える、家を建てるなどのコマンドもわかりづらくて、短い間にいくつもの作業をしなければいけないのも、状況把握が困難な理由だと思う。

50

３体のロボットはオートでも動いてくれるけど、勝手に動いているだけで必ずしもこちらの有利に動いてくれるとは限らない。そこがおもしろいところでもあり、難しいところでもある。気になったのは、面が進んでも、ステージがあまり変わりばえしない点。そして、やることは同じという点。シンプルなのはいいけど、それが単調な作業では飽きてしまう。おもしろくなりそうなアイデアなのに、練り込み不足だと思う。

40

ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遥かなるカナーンへ～

■SCE■RPG
■11月3日発売■5,800円

ボタン連打で戦闘を有利に運ぶシステムが話題のRPG。キャラクターデザインは柴田亜美氏。

操作系が『ドラクエ』タイプで、アイテム操作が若干うざったい。バランスをLPと連打に頼っているのが気になる。とくにLPはゲーム初心者にはつらいシステムのように思う。戦闘のグラフィックは秀逸だが、若干戦闘が長めになるので、エンカウント率をもう少し落とした方が良かったのではないだろうか。PSでは、この手のRPGでは初めて、かなりの完成度のものが出たと思う。買って損したとは思わないだろう。

75

かなり個性的なRPGだ。その際たるものがダンジョン。パズル性の強いものが10以上も存在するため、人によってはイライラして投げ出しかねない。グラフィックのわずかな違いを見つけないと先に進めない仕掛けや、陰険な(!?)隠しイベント、わかりにくい謎も多い(私はクリアまでに3回、先に解いていたMUKU氏からヒントをもらった)。VPとLPの概念もおもしろいが、それを活かし切れているかというと疑問。

70

戦闘シーンに入る前や戦闘中の画面の回転は、確かにロード時間を短く感じさせる効果があるが、誰が攻撃しているのかわかりにくい。ウリのひとつの連打システムだが、一体感を得られるというより、作業をしている感じ。それでもキャラが軟弱で、連打せずにはいられないというジレンマに陥る。強すぎる魔法の効果、レベルに差がある敵キャラとの遭遇など、粗さも目についたが、オーソドックスなタイプのRPGだ。

70

ダンジョンがパズルで構成され、謎解きの楽しみはある。でも敵のエンカウントが高すぎるために、戦闘がジャマな存在に思えてしまう。ダンジョンの仕掛けは悪くないだけに、もう少しエンカウント率が低ければ、ダンジョン攻略が楽しめたはず。イジワル(?)な謎解き、ノーヒントで進行する展開など、詰まりやすい部分が多いので難度は高め。それに最後にもらえるアイテムは何? すごく、気になるんですけど。

75

海底大戦争

■エクシングエンタテイメント■STG
■11月10日発売■5,800円

アイレムの人気アーケードSTGを移植。難易度がやさしめのPSモードもある。2Pプレイ可能。

移植度に関しては問題はないと思う。だが、問題はモトモトのゲーム。ゲーム進行はゆっくりしているし、弾は見づらいし、復活は難しいしと、ゲームとして問題がたくさんあるのだ。もともとのゲームを知っていて、それが好きな人には絶対の推薦なのだが、それ以外の普通の人はよく考えた方がいいだろう。あと、どうしてフリーコンティニューにしなかったのだろうか? クレジット制はあまりにキツいと思う。

75

自機が大きく移動速度も遅い、一度に撃てる弾数に制限がある、背景等の演出で自機が見づらい場面がある、パワーアップアイテムの種類が見分けにくい、知らないと避けようのない攻撃(地形によるトラップ含む)をされる…といったことからもわかるように、"耐えるプレイ"を余儀なくされるSTG。とはいえ操作感は悪くないし、移植レベルはかなり高いように思う。もっとも、私は原作をそんなにやりこんでいないが。

75

基本は弾を撃って避けまくるシューティングゲームなのだが、海底の雰囲気を出すためか自機と敵の弾のスピードが遅く、弾避けの爽快感はない。その割に、どう頑張っても避けきれないほど敵の弾数は多い。また、飛び散る破片や真っ白な泡などの派手なグラフィックは、弾の発見を遅らせる原因となり、難易度を上げるのに拍車をかけてしまっている。でも、このゲームのインパクトと派手さに魅力を感じれば楽しめるかも。

70

アイレム作品のグラフィックは、ドット絵師が数人死んでいると思わせるほどの恐ろしい描き込みが特徴である。この点に思い入れがある人にはオススメだけど、それ以外の人はテンポがトロイ難しいだけのSTGという印象を受けるかもしれない。でも(たぶん)CD化されていないBGMが聞けるサウンドテストがあるだけでも、資料的価値は高いと思う。それに今は亡きアイレム作品ってだけで、許せてしまう。

90

負けるな!魔剣道2

■データム・ポリスター■対戦ACT
■11月10日発売■5,800円

SFCのコミカル対戦格闘ゲームの移植。キャラクターが成長するレベルアップシステムが特徴。

ドット絵はちょっとショボいと思うが、操作性などは快適。だが、格闘ゲームとして見た場合、起き上がりガードがないため、転がされると必殺技を重ねるだけで終わってしまう。次に超必殺技に対してカウンターで技を入れても、止まらずに進む場合があり、非常に納得がいかなかった。それから1プレイヤーでクリアしたときのエンディングがちょっとつけたしっぽく感じてしまった。キャラが好きなファンも多いだろうに。

50

キャラは小さめだが操作感はいいし、慣れれば連続技やガードキャンセルも気持ちよく決められる。ただ、空中ガードはできないのに空中での追い打ちが可能なところなど、システム設計時のバランス設定には疑問が残る。レベルアップの概念はおもしろいが、ほとんど活かされていない点も惜しい。キャラに能力差があるため、対戦もイマイチ盛り上がらない。コンティニュー時のボタン割り振り(○のみOK)も変では?

55

キャラクターに引かれて購入したファンはちょっとガッカリするかも知れないCGの画質。それでもかないみかさんの歌声が聞けるから、楽しめるかな? 登場するのが個性豊かなキャラばかりなので、お遊び的な要素が強いのかと思ったら、なかなか本格的な対戦ができて、結構遊べた。格闘ゲーム初心者でもプレイできるように簡単にコマンドが入力できるようになっているのもマル。楽に15連なんか出せるとウレシイ。

65

オープニング・デモが、タイトル画面の後に出てくる。かないみかの主題歌を聞くには、タイトル画面を表示しているちょっとした時間を待たねばならない。タイトルとデモの順序が逆では? キャラゲー(声優ファンもターゲット)の場合、ツカミとなるオープニングが重要ではないかと思うんですが。魔奥義が出ればほとんど勝てる大味さなど、けっこう好きだけど、エンディングがムービーではなかったのが残念。

60

戦略将棋

■EAV■TBL
■11月10日発売■6,800円

振飛車、棒銀など数々の戦法が選択可能の将棋ゲーム。プレイヤーの戦績データが保存できる。

起動時のデモはなんだか壮絶。だが、まずスタートするまでのロードが異様に遅いのは参った(3回のアクセスが入る)。しかも、メニューなどを選択するたびに、またロードが入るのだから、ちょっとたまったものではない。ゲーム内容そのものはオーソドックスだが、今までの将棋と比べるとなんだか弱いような印象がある。ちなみにこの手の将棋では初めてゲームらしい「天下統一」モードが入っているのはいい。

60

COMの戦法を指定できたり、キャンペーンモード(天下統一)があったりするため画一的になりがちな将棋ソフトの中で光って見える。ただ、序盤はともかく終盤のCOMの思考時間の長さはちょっとカンベンして欲しい(数分～10数分はかかる)。あと一手で確実に詰むことがわかっている状況でも、かなり長考してしまうのだ。プレイヤーには詰ませられることがわかっているのに…。操作感はイマイチ。強さはそこそこ。

75

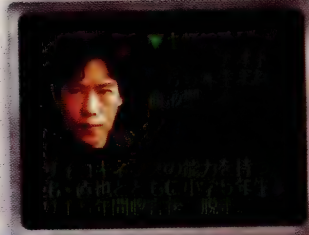
記録画面が出る際のロード時間と、記録後のセーブ時間が、恐らく将棋ゲームで最長ではないだろうか。対局時のカーソルも決してスムーズとは言い難く、気の短い人なら投げ出してしまいそう。「演出ありモード」にすると、打つたびに将棋盤の視点がゆっくりと動き、駒の文字が極端に拡大縮小されて時間の無駄に。おまけにCGも質も悪くなってしまう。純粋に対局を楽しみたい人にはこのモードはお勧めできないな。

55

なぜこんなにムダなデモのために、何度も読み込みしなければならないのか。将棋盤の拡縮・回転も何のためにあるのかわからない。何通りものCOMの戦法を選択できる、というせっかくの要素も頻繁な読み込みのために印象を悪くしている。カーソルの操作も悪いし、これではストレスがたまってしまう。細部にわたる戦績データの保存など、魅力的な部分があるのに、プレイ感を害する要素が多いのだ。もったいない。

50

NIGHTHEAD ～ザ・ラビリンス～

■フジテレビジョン■AVG
■11月17日発売■5,800円

カルト人気を誇る伝説のTVドラマをAVG化。謎の研究所の秘密が、解きあかされる。

操作性はあまりよろしくない。後ろに下がれなかったり、指カーソルの反応が分かりづらかったり、メッセージ速度の調整ができなかったりと、ずいぶん文句はあるのだが…ともかく雰囲気はイケる。思い切りハマりました。ドラマの「ナイトヘッド」をまったく知らなくても楽しめた。だが、この感想は一般的とは言い難いと思う。実に不親切なゲームなので、かなり気合のある人じゃないと面白いとは思わないだろう。

70

操作方法が「軽い作り」になっているため、余分な操作をして予定外の行動をしてしまうことが多かった。指アイコンでチェックする際、関係のない場所ではまったくの無反応となるのがその原因だ。せめて、効果がないことを表すリアクションがあればよかったのだが。ムービーがたくさんあり、クリア後に入れるモードではTV版の台本も読めるなど、どちらかというと原作のファン向け。ゲーム自体の難易度は高いけどね。

55

ゲーム内で導入されるムービー部分がストーリーとうまくかみ合っていず、分離しているように感じられた。ムービーはTV版の画像が使用されているが、粗さが目立ち、量も少ない。ファンをターゲットにしているゲームなら、もっとムービーを有効に使えたのでは？　さらに、場所を移動するときの操作性が悪く、何度プレイしても慣れることができなかった、セーブするとゲームが終了するなど気になった点が多い。

55

研究所の中をさまよって、TVドラマのムービーや写真を見つけていくだけ（そのためには各アイテムを見つけ出すことも必要）。ストーリーもなく、研究所をさまようだけの展開では退屈すぎる。僕はたまたまドラマを見ていたので、ムービーシーンにはちよっと懐かしさもあったけど、知らない人にとってはわけがわからないはず。ドラマのシナリオをそのまま収録していたりして、ディープなファンには楽しめるかも。

40

AI将棋

■ソフトバンク■TBL
■11月22日発売■6,800円

人工知能的な思考ルーチンを搭載した将棋ソフト。４段階の強さの設定が可能。思考スピードは速い。

今回一緒にある『戦略将棋』と比較してオプションなどが充実していて、かなり楽しめる。ロードも非常に速く、ほとんど気にならなかった。また、ゲームとしてもスペシャルの「目隠し」と「迷人戦」が楽しく、オマケの充実もいい。ただ将棋力的に若干弱いかなと思ったのと、コマを持ったときに、移動先などがまったく示されないのは、ちょっといただけない。筋の表示などはあってもよかったのではなかろうか？

65

早くて強い。平手で５回戦ったが、私の腕ではCOMに長考させる間もなく詰ませられてしまった。テンポよく展開していくため、気楽に対戦できる。他の将棋ソフトではCOMの長考時間を考慮に入れた上でプレイを始める私だが（早くとも１時間はかかると計算している）このソフトではそんなことを考えずに対局に入れるのだ。詰ませられた時、自分から「投了」を選ぶ必要がある点も屈辱的だ（笑）。操作感も良好。

95

全体的にコンピュータの思考時間が短めで、カーソルも変なクセがなく、テンポ良く対局できた。「スペシャルモード」の迷人戦は、駒の音や背景の色が変化する。人によっては好き嫌いが出るかもしれないが、一風変わったプレイが楽しめた。ちょっとおもしろかったのは「目隠し戦」。相手の駒の文字がいっさいわからないので、プレイヤーは動きを見て何の駒か推理しなければならない。腕に自信がある人は挑戦してみよう。

70

駒が移動する課程が省略されているが、それを差し引いてもかなり速いのではないだろうか。テンポ良く対局できるので、ストレスを感じるとしたら、COMが強いということだけだ。強いと言えば、目隠し将棋はハンパではない。記憶力で勝負といわれても、一般レベルではたちうちできないほど難しいのだ。まぁ、これはオマケだから、いいけどね。背景の変化やモード名の表示の仕方など、不思議な雰囲気も捨てがたい。

75

A.Ⅳ.EVOLUTION GLOBAL

■アートディンク■SLG
■11月22日発売■6,800円

アメリカなど世界の大都市マップが追加された『A.Ⅳ.』のバージョンアップ版。車窓モードは健在。

基本的には『A4』のオリジナル版にシナリオ・音楽・地形の３つを新たに加えたものだと思えばいいのだが、特筆すべきは「車窓モード」が圧倒的に速くなったこと。オリジナルと厳密に比較したわけではないのだが、もう桁違いに速度が上がっている。これのおかげで、車窓モードがずいぶん楽しくなった。その意味では『A.Ⅳ.』がすごく好きな人なら、もう一本買っておいても損ではないというレベルにはあると思う。

70

内容は前作と変わらない（複数の国のマップをプレイできるという点が異なるぐらいか？）。操作感等は前作同様に◯。自分だけの街を作る「箱庭作り」風な楽しみ方も健在だ。そういう意味で車窓モードのパワーアップは嬉しい。ただ、ゲームバランスも変更されたようで、何年も不景気が続くことがあるのにはまいった。このゲームはシビアすぎてもおもしろくないと思うのだが…。地味な作業をコツコツとやれる人向け。

70

車窓モードのグラフィックが前作より速く、滑らかになっていて、街の作り甲斐も大幅にアップ。マップ数も追加されていて前作を遊び込んだ人でもまた楽しめるはず。タワーや寺院といった異国情緒たっぷりの建築物も増えて、『グローバル』ならではの遊び方ができそうだ。だが、システムの複雑さはこのシリーズの初心者には敬遠されそう。あくまでSLG好き向け。あと、５ヵ国語も入っているのは、不必要でしょう。

80

アメリカ、イギリスなど世界の都市マップが追加されているが、見た目にはどこの国のものか区別がつかない。自由の女神や東京タワーなどを建てれば、それっぽくなるんだけどね。基本的なシステムには変更がないので、前作をやりこんでコツがわかっている人は、難なくハマれると思う。ただ若干不景気になる傾向があり、初めてプレイする人にはツライかも。私としてはそろそろ車窓モードにも飽きがきてます。

70

オフ・ワールド インターセプター

■BMGビクター■STG
■11月22日発売■5,800円

４輪駆動のマシンを駆って、犯罪者を追跡するSTG。メモリーカード、パスワードによるセーブ可。

画像の処理はすごい。本当にものすごい最高クラスのできだと思う。だが…ゲームの最初に入るムービーといい、シンプルなゲーム内容といい、よくも悪くも実にアメリカ臭いゲームでもある。はっきり言って、普通の人にはお勧めできない。ただ、疲れた頭には、このきわめて単純なゲームは猛烈に面白く感じたのも事実。ただ、ただ単純に、撃って、撃って、撃ちまくるゲームをやりたい人には勧められると思う。

70

使用ボタン数は多いが実質的に使うボタンが少ない（アクセルやショットは押しっぱなしでOK）ので操作感は良好。誰でもクリアできる「アーケードモード」とかなりハードな「ストーリーモード」が用意されている難易度設定も問題なし。難点はどうしてもプレイが単調になること。舞台やボス戦によるバリエーションはあるものの、やることは最初から最後まで同じなのだ。荒れ地を走りまくる感覚は楽しいんだけどね。

55

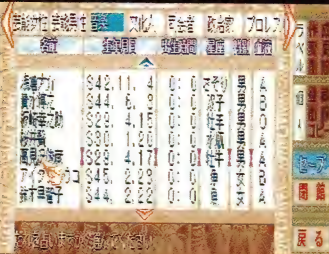
立ちはだかる敵を蹴散らしながら、ただ前進するのみの単純明快なソフト。最初のうちは自機が弱くて死にまくるが、新車が使えるようになるとケタ違いに強くなり、それがじわじわと快感になってくるから不思議。ただ、アーケードモードに比べストーリーモードの初期設定が格段にシビアなのはどうして？ちなみにこのゲームに関して、M・MUKUさんはプロ級の腕前(!?)なので、ミスター・オフワールドと呼んであげてね。

60

海外ゲーが好き（モノによる）な私としましては、このゲームのように、ダーッと走って、バリバリに撃ちまくって、ガンガンにぶち当たって、曲もギンギンで、ズゴーンとゲームオーバーになるものが好きなのである。おそらく（絶対？）他の３人の評価は低いと思うけど、このゲームは日本人でもクリアできるレベルなので、私と同じ趣味の人は、手を出してもいいでしょう。怖くないから、こっちの世界においで。

85

四柱推命ピタグラフ

■データム・ポリスター■ETC
■12月発売予定■5,800円

四柱推命をもとに、運勢や相性などが占えるソフト。芸能人・著名人のデータも収録されている。

余命判断はアーケードの『XDAY』がモトネタと思うのだが、リズムが悪くて、イマイチ楽しめない。他の占いはそれなりに楽しく、相性占いはとくに盛り上がる。ライブラリや登録などの操作性に、かなり難があるのは問題。ちなみに、このソフト、名前は『四柱推命』なのだが、星座やら血液型まで入っている。そういう意味では、ちょっと看板に偽りありなのではなかろうか。ともあれ、接客用には使えるか？ **55**

みんなでワイワイいいながら遊ぶのが楽しいパーティーゲーム。入力方法が洗練されていない（特に漢字入力）項目選択時にカーソルを特定の場所に合わせてからボタンを押す点もわずらわしい。PSには数多くのボタンがあるのだから、それらにも割り振ってよかったのでは？ 「余命診断」はナムコの『X-DAY』そっくり。それだけにおもしろいが、どうせなら最後の余命表示部分も同じ方式にしてほしかったところ。 **60**

たくさんの占いが用意されていて、占いの好きな人なら毎日でも遊べるのではないだろうか。しかし、芸能人やサッカー選手と相性を占えるモードがあるのだが、かなりの膨大な人数が載っているにもかかわらず、掲載順はばらばらで、おまけに索引もないという不親切さ。また、余命診断で下される結果は日数で表示され、思わず電卓を探しだす始末。もう少しプレイヤーの遊びやすさを考慮してほしかったなあ。 **65**

自分の運勢を占ってみたところ、食物の神がついてて食べ物には困らないとか、異性にはモテモテとか、う〜ん、ホントか？ それはそれとして、芸能人やスポーツ選手のデータも入っていて、自分との相性を調べることができる。実はこちらのほうが楽しくて、女子プロレスの選手との相性を調べまくってしまった。エフェクトをかけた画面の演出や雰囲気のある音楽も効果的。カーソルの操作性には多少難がある。 **？**

STRIKER ワールドカッププレミアムステージ

■ココナッツジャパン エンターテイメント■SPG
■11月22日発売■6,800円

ワールドカップ、アジアカップが楽しめるサッカーゲーム。試合経過が保存でき、2P対戦可能。

ロードが少々遅いのだが、操作は軽快。実況音声もよくはまっていて、なかなか気持ちいい。だが、レーダーが見づらいために、状況判断がやりづらいのはちょっと厳しく感じた。そのためにどうしてもパスが雑になってしまうのだ。あと、細かいことなのだが、妙にボールが取り易いので、レーダーが見づらいこともあって、ボールを取ってロングパスというパターンの繰り返しになることが多いのが気になった。あと一歩。 **60**

スピーディーな展開が気持ちいい。サッカーゲームに求められる要素は一通り入っているし、操作感も（やや個性的だが）悪くない。全体マップが表示される、役立つ視点がいくつも存在する、といったところも評価できる。試合前の演出はこっているのに、カップ戦に優勝した後の演出が皆無に等しいのは残念。おまけとして入っているワールドカップ優勝後のミニトーナメントも、セーブ可能にしてほしかった（笑）。 **85**

選手の登場やフィールドを後にするところなど、細かく演出されていて、作り手の熱意が伝わってくる。しかし、その割にはシステム画面がシンプルな作りで、寂しい印象を受けた。試合においてはボールや選手の動作がかなりスピーディで、あくまでもゲーム上のサッカーを意識して作られているようだ。私は既成のサッカーゲームのスピードに慣れてしまったのか、この速さについていけなかった。ロード時間は1分弱。 **50**

とにかくパスワークの快感が、圧倒的に気持ちいい。展開もスピーディだし、これって拾いものじゃないかな。読み込みが異常に長いのが欠点だけど、今までに出たPSのサッカーゲームよりもかなり遊べると思う。でもそれはアジアカップのみ。このアジアカップは難易度も手ごろなんだけど、ワールドカップはCOMが強すぎる。というより、うますぎるのだ。COMの芸術的なパスワークが、イカサマくさいのは難。 **85**

ナムコミュージアム VOL.1

■ナムコ■ETC■11月22日発売
■5,800円

往年のナムコの名作が6本収録されたゲーム集。広報誌「NG」や初期のエレメカなどの資料も充実。

ゲームは、いくら6本入っているとは言っても、今の目からみればショボいものだから、お得感はない。だが、このソフトの本当にすごいところは、ゲームではなく、その資料価値である。このソフトの本当の価値は、それらのソフトに関連した筐体・ポップ・インストラクションカードといった、現在ではほぼ入手不可能に近い貴重な資料まで集めた博物館としてのものなのだ。ナムコファンなら、絶対の買い。 **85**

リアルタイムでこれらのゲームを遊んだ人（私も）は懐かしさで胸がいっぱいになるはず。『ポールポジション』（ネジコンでないと話にならない）を除き操作感も問題なし。この価格で6種類のゲームが遊べるワケでコストパフォーマンスはかなりいい。ただ、どれも現代のゲームに比べるとかなり地味なため、未プレイの人が過度の期待をして買うとガッカリするかも。何かとロードすることになるのも、少しわずらわしい。 **80**

とにかく昔懐かしい品々のオンパレード。ゲームは言うまでもないけれど、展示してあるもの全てが、その時代を回想させてくれる。中には「こんなマニアックなものまで！」なんていう代物が再現されているので、往年のゲームファンのコレクションには最適だろう。肝心のゲームそのものも、細部に至るまでほぼ完全な形で移植してある。残念なのは、何がどこに展示してあるのかわかりにくいところと、ロードの遅さ。 **70**

個人的には『ラリーX』や『ポールポジション』とか、思い入れはあるけどこだわりはないんだよね。でも今プレイしても妙にハマるところがあり、この頃のナムコを知る人にとっては、愛すべき作品だと思う。ディップSWがオプションになっていたり、資料集もなかなかのもの。資料館の読み込みがけっこう気になる点を除けば、コレクターズアイテムとしての価値は絶対的に高い。ホントは『VOL.2』の方が好きだけどね。 **85**

ブルー・シカゴ・ブルース

■リバーヒルソフト■AVG
■11月22日発売■6,800円

おなじみ『J.B.ハロルド』シリーズの最新作。アメリカ・ロケの実写ムービーが圧巻。

ゲームそのものの完成度は高い。雰囲気はいいし、操作系もよくできているし、動画などをスキップできるのもなかなか親切だ。だが、音楽をCDオーディオで鳴らしているために、セリフのたびに音楽が止まるのはちょっと興ざめ。あと字幕を出す機能がまったくないために、集中してセリフを聞いていないとゲームを進める上でちょっとシャレにならないのと、聴覚の不自由な人はプレイできないというのが残念。 **65**

時間という概念があるため、意味のないコマンドを選ぶと無駄に時間を費やすことになるシステムが特徴。ゲームオーバーが存在することも含め、このシステム自体は悪くない。ただ、すべてをムービーや1枚絵＋音声で表現しているため、プレイのテンポはかなり悪い。選択肢にわかりづらい表現のものがある、セーブ＆ロードにとても時間がかかる、下の方のコマンドを選ぶ時がめんどう、といった点も引っかかった。 **65**

洋ゲーの雰囲気漂う本作、難易度もそれらしく高かった。たくさん質問があっても時間が限られている場合はかなり吟味して質問していかなければならない。そこで失敗したものなら、とたんに捜査の軌道が狂い、ゲームオーバーに。そのため、頻繁にセーブしていかなくてはならず、ゲームの流れを途切れさせてしまっている。しかし、実写のムービーは思ったより鮮明で、ストーリーはちょっとした推理モノの映画のようだ。 **60**

コマンド総当たりでクリアできるような簡単なものではなく、ある時間にその場所へ行かなければ聞き込みできない、というフラグ捜しのAVG。ゲームオーバーは1日の最後にやってくるので、捜査状況によってはまたその日の最初から、というハメになる。いくらムービーがスキップできるとはいっても、これはかなりうっとうしい。最終日の取り調べも結局、話を聞くだけで盛り上がりに欠ける。セーブ、ロード時間も長い。 **60**

ミラクルワールド

■ウィザード■PZG
■11月22日発売■5,800円

5種類のクイズを解きながら、王位をめざすTV番組風のクイズゲーム。2P同時対戦可能。

リッジレーサーレボリューション

■ナムコ■RCG
■12月3日発売■5,800円

PSユーザー待望の人気レースゲームの続編。新要素が追加され、コースも一新。通信対戦可能。

今月の総評

今回は久々に発売前のタイトル(『リッジレーサーレボリューション』)を取り上げることができた。発売より1カ月以上前に複数枚のサンプルを借りることができたのと、RPGのように評価にものすごく時間がかかるタイトルでなかったので可能になったのだ。このタイトルの前作は1年前のPS本体と同時に発売されたものの1本だった。すなわち、プレイステーションも1周年を迎えるわけだ。最近はソフトのタイトル数は増えたけど、内容的に疑問の残るものも少なくないというのが正直な印象。ソフトの購入時に迷うことも多くなってきそうだけど、そういう時に役立つのがこのコーナーの存在理由なのだ。発売前に評価記事を掲載するのが難しいというのは、たびたび書いているけど、それらの制約の中で最大限努力していくので今後も応援してほしい。次号はさらにタイトル増加予定。

岩崎啓真

抜群のお勧めは『リッジレボリューション』。前作より、ややテクニカルなゲームになっているが、より家庭用にリファインされ、さらに長く楽しめるようになったのだから見事なものだ。絶対のお勧めと言っても間違いではないだろう。コストパフォーマンスを考えるとオールドファンには『サンダーストーム&…』と『ナムコミュージアム』は抜群のお勧め。あと、モトゲーを知っているという前提ならば、『海底大戦争』もいける。あとはお好みで。

ミラクルワールド 65

1人プレイで同じステージ構成で先に進まされるのには、辟易する。ゲーム内容はノリは古いがよくできている。ただ、あまりに某クイズ番組に似ていて、「大丈夫なのだろうか?」と心配になるほど。それから「記憶力を試せ」の中の俳優は信じがたいほど下手。学芸会のレベルのビデオを見せられるのは、たまったものではない。ちなみに対戦プレイはかなり盛り上がる。遊ぶ相手がいるなら+10点。買っても損はない。

リッジレーサーレボリューション 95

操作性・ゲーム内容(そして隠し)、なにをとっても一級のでき。ややコースがテクニカルになり、難易度が上がった印象があるが、家庭用と考えれば、むしろ長時間楽しめるようになったと言えるだろう。音楽がアーケードの『リッジレーサー2』からのほぼ完全な流用なのが、欠点といえば欠点か。ちなみに対戦ケーブルを使ったプレイは途方もなく面白い。ぜひPSを2台用意してプレイしてみてほしいと思う。

ウォルフ中村

おススメは点数参照。以下は『ピヨピヨ』のフォロー。ダンジョンの仕掛け等は実によく考えられているし(戦闘があるためプレイしていてかなりつらいが)、ウインドウ関係の操作がやや繁雑とはいえゲーム全体も丁寧に作られている。だが私の目には「ボタンを連打しつつRPG風の戦闘を楽しむ"パズルゲーム"」と映っており、万人向けとはとてもいえないのだ。私は悩みつつも40時間ほどでクリアできたが、人によっては攻略本なしでは解けないのでは?

ミラクルワールド 70

某テレビ番組そのまんまの構成なんだけど、いざ自分がプレイしてみると楽しい。記憶力を試す問題も、チープな作りのミニドラマがすごくいい味を出している(笑)。操作感も悪くない。ボタンへの割り振り方がいいので、慣れれば手元を見ずにプレイできるのだ。気になったのはラスボスに勝つための点数設定がきつすぎるという部分。プレイしまくって問題をすべて暗記しないことには、勝てないのではないだろうか?

リッジレーサーレボリューション 95

これぞタコゲー。ドリフト時の操作感覚は微妙に変わったし、コースも一新された(『レイブ』とも違う)が、少しやり込むだけで違和感なく『RRR』の世界に入れる。バックミラーがついただけに、もう前作には戻れないかも…(笑)。通信対戦はハンディ内容、道幅設定等のバランスにやや難あり。ただ、楽しめるのは事実なので、対戦できる環境を作れる人はぜひ一度挑戦してもらいたい。例によって、おまけも豊富だ。

なんでもゆうこ

『レボリューション』最高。他のレースゲームの追随を許さない操作感、病みつきになるスピード、流れるようなグラフィック、どれをとってもピカイチのでき。そこに通信対戦が加わって、ファンは言うことなし、買って損はしないと思うよ。次点は『井出洋介の麻雀家族』。一般性がある分野ではないので、お勧めにはしませんでしたが、ここまで丁寧に作り込んであるなんて、井出プロってばやっぱりスゴイ。どうか師匠と呼ばせてくださいな(笑)。

ミラクルワールド 50

いろんなタイプのクイズやゲームがあって、ちょっとしたTVのクイズ番組に参加しているような気分を味わえた。しかし、せっかくコンピュータキャラと対戦する形式を採っているなら、ポイントをクリアすれば勝ちという方法より、直接対決を楽しみたかった。また、クリアポイントに達しても規定問題をこなすまで次の対戦に移れず、テンポが悪い。さらに、ゲームの前に説明があると、もっと親切だったかもね。

リッジレーサーレボリューション 95

コースが複雑になっていて、前作とはひと味違った走行感が味わえる。操作感が多少変わっているようだが、問題だった処理落ちも改良されていてCGも滑らか。『リッジ』をやり尽くした人でも十分に楽しめるできだと思う。ケーブルを用いた対戦は、『レボリューション』の3コースはもちろん、前作の2コースも取り入れられて、ファンには嬉しいかぎり。今回スピードレベルの設定も可能になり、初心者にも勧められる。

メタルライターMUKU

オススメの『RRR』は、走ることの爽快感がまったく感じられない上級コースがイヤだったが、ある車を使うと壁にガンガンぶつかっても疾走感が感じられた(達人・徳永氏も同意見)。最後にクリアするコースでエンディングが変わるんだけど、私は中級が気に入ってます。でも「走る」ということに関しては『RRR』より『オフワールド~』の方が好き。雑な人なので、大味なゲームと相性がいいみたいな~。《来月の予告編》『幻想~』サクサクですね。

ミラクルワールド 80

TV番組を意識した構成に、妙なノリがあって、思っていたより遊べるクイズゲーム。記憶力のクイズで流れる素人ドラマとか、今までのクイズものとは違う演出が気に入ってしまった。1人より数人でプレイしたほうが絶対に楽しめるので、パーティ用に1本あるといいかも。ゲームオーバーになるとセーブしたところから再開されるので、メモリーカードは絶対必要。プレイしたサンプル版はセーブできなくて苦労した。

リッジレーサーレボリューション 95

タイムアタックには燃えない人なので、通信対戦ができるのは非常に嬉しい。実際にやってみると、テクニックやスピードで純粋に戦うより、姑息な作戦で戦っていく場合のほうが多い。これは対戦する相手にもよると思うけど、なんとなく最初のイメージ(デッドヒート)とは違っていた。1人用のモードは、前作で慣れていたせいか意外に簡単。でも新しい奴との対決には燃えた。こいつで上級を走ると世界が変わります。

次号のレビューを占う
新作先取りチェック

レビューに間に合わなかった新作の“第一印象レポート”をお届けするぞ。次号を占う参考資料として利用してね。

注目はやっぱりRPG

『幻想水滸伝』（コナミ）も開発は無事に完了した。オーソドックスなコマンド式ＲＰＧで、展開も一本道でスンナリと進む。ゲームの雰囲気は、シリアスありギャグありの一般的なタイプで、親しみやすい作品に仕上げられているのがうれしい。旅の途中で、同志のキャラを集めるシステムは、その過程も十分に楽しめ、ゲームとして成功している。戦闘シーンもスピーディに進むので気持ちよくプレイできるし、ダンジョンのシカケなどゲームにメリハリをつける部分も合格。バランスも序盤を見た限りでは良好だったことも付け加えておこう。ＲＰＧファンなら、絶対チェックの一本だ。

競馬ゲームも続々登場

『ウイニングポストＥＸ』（光栄）も完成版が届いている。もとは３ＤＯのゲームで、自分の牧場で育てた馬を調教師に預け、レースで勝たせるのが目的だ。ＳＳ版よりアクセスや処理関係がかなり速くなっているのが特徴。馬に合った出場レースのローテーションを考える以外、特に操作することもないので、馬に詳しくない人でも十分遊べる。〝ナリタブライアン〟が〝種雄馬〟になっていたりと、最新のデータが導入されているのも通好み。競馬が好きな人なら買っても損はないだろう。『サラブレッドブリーダーⅡ ＰＬＵＳ』（ヘクト）も完成版がプレイできた。かつて実在した名馬と戦えるという、往年のファンにはちょっとうれしい設定がニクい。ただし、オリジナルのＳＦＣ版がそうであったように、調教のメニューが難しい上、操作設計があまり親切ではないので、とっつきにくいのが残念。ロード時間はちょっと長めに感じた。

STGもまだまだ元気

以下ＳＴＧ３作品は、全て２人同時プレイが可能だ。『通天閣』（ＳＭＥ）は完成版が届いている。この、オリジナルの縦スクロールＳＴＧは大阪が舞台となっていて、関西弁の飛び交う、にぎやかな雰囲気が特徴。全５面と、ステージ数は少なめだけれども、ボスの数は多い。ミスしたらその場復活するタイプで、難易度は４段階用意されている。イージーは無限コンティニュー、それ以上の難度はコンティニュー数に制限があるのが特徴だ。ノーマル以上のモードは、上級者でないとクリアできないことだろう。あと、敵が非常にカタいので、爽快さに欠けるのが残念。また、安全なポイントなどを的確に見定める必要があり、それが分からないと不条理な展開と錯覚されがちなのも心配だ。『超兄貴〜究極無敵銀河最強男〜』（メサイヤ）はまだ完成一歩手前バージョンしか届いていない。シリーズの初代作品に近い内容の横スクロールＳＴＧで、ビジュアルやゲーム中のキャラに実写取り込みを使っているのが最大の特徴だ。キャラのユニークさよりは、実写によるアヤしさが強調されていて、イロモノとしてはインパクト十分な作品になっている（笑）。ただし、現時点のバージョンではゲーム部分のバランスが悪く、ミスに納得できないケースも多い。改良されることを期待したい。『ガンバード』（アトラス）は完成版がプレイできた。ゲーセンにはなかったオープニングアニメや、ユーザーから募集したイラストを見ることのできるコーナーなど、キャラクターに思い入れのある人にはうれしいポイントが多い。ただし、処理落ちが目立つ点や、画面表示システムが不自然（スクロールとは別に、自機の移動に応じて画面表示が上下する）な点など、肝心のゲーム部分に課題を残している。敵攻撃などはちゃんと再現されているだけにちょっと惜しいようにも思われる。

その他の注目タイトル

『Ｄの食卓』（アクレイムジャパン）はほぼ完成バージョン。３ＤＯからの移植の、リアルタイムに行動できるアドベンチャーだ。３ＤＯ版より画面のクオリティが高く、とても綺麗になったのが涙モノ。ただ、クリアまで約２時間をセーブなしでプレイするシステムなので、時間がない人には向かないと思われる。『リバーシオン』（テクノソフト）は開発がまだ途中のバージョンしかプレイできなかった。対戦型の３ＤＳＴＧっぽいゲームなのだけれど、ジャンプや、接近戦（パンチなどの攻撃）などのアクションも盛り込まれている。また、障害物を活用する要素も含まれている。メカの動きにはダッシュなどもあるが、全体に操作感が重く、やや操作しにくい印象を受けた。グラフィックは非常に美しい。

レビューの遅れる理由を徹底検証2

普通、レビューに使うソフトは、完成版だけれど、製品版ではない。と、いうのは、製品版と同じゲームが収められたライトワンス（サンプルのＣＤソフト）でプレイするのが基本になっているからだ。

実はこのライトワンスは雑誌関係などに配付するための、言ってみれば仮バージョンのＣＤに過ぎない。だから、製品版のブラックディスクと比べると、熱に弱いなどの好ましくない特徴を持っている。実際に動かしてみると、リードエラー（データの読み込みの失敗）が原因で、プログラム上のバグがある訳ではないのにゲームが途中で止まってしまうとか、音飛びするとか、トラブル発生も珍しいことではないのだ。

また、サンプル版のソフトは、プロテクト等の関係で、市販版のＰＳで普通に動かすことはできない。それを動かすためのブルーのＰＳがデバッギングステーション。ところが、この「デバステ」の初期型は、市販のＰＳより熱くなりやすかった。熱くなる機械で熱に弱いサンプルＣＤを動かせば、十分にゲームをやり込むまでに必要以上に時間がかかってしまうこともしばしばで、最悪の場合はまともにプレイできないことすらある。結果的にこれがレビューを遅らせる一因にもなっているのだ。

デバッギングステーション

ライトワンスのサンプルCD

電撃 100分の1秒に命をかける人のための闘技場 TIME&SCORE タイム&スコア アタック

『RRR』の募集も開始―全国を相手に自分の力を試してみよう

全国のライバルたちと共に腕を競い合う、そんな夢のようなバトルを実現させたのが、この電撃TSアタックのコーナー。

タイムアタッカーが待ちに待った新作『RRR』の発売に合わせて、今月から『RRR』の記録募集も開始。募集期間は5月号発表時点までだけど、中間発表は随時行っていく予定なのでドシドシ参加してほしい。また、上級T.T.以外のコースの記録も集計はする予定なので、よろしく(ただし、上級T.T.以外での記録を送る場合は、記録を出したコース名を忘れずに書き添えること)。

今月も、参加してくれた全員の中から抽選で1名に希望のPSソフトもプレゼントするので、ソフト獲得を目指して気軽に挑戦してみよう(以下で"申請記録"とあるのは、それぞれの種目で参戦する時にハガキに書く、記録内容のことです)。

◀よりスゴい記録を目指してプレイすることこそゲームの醍醐味。

必ず読む! 挑戦者へ捧げる参戦のための手続き

リッジレーサーレボリューション
ナムコ

上級T.T.のトータルタイムを競う。使用する車は今月号で公開されている12台のどれでもOK(使用車種が増える裏技が判明した場合、その都度ルールを改定する予定)。ATかMTか、あるいはネジコンの使用などは自由に選択してくれてよし。この『RRR』では募集期間を4カ月間(最終締め切りは5月号発表時点まで)準備したので、ジックリと腕を磨いてチャレンジしてみよう。入賞した場合の記録確認にはメモリーカードを使用するので、ベストタイムはセーブしておこう。

申請記録 ハガキには「タイム/使用キャラ」を明記しよう。嘘や間違いの記録は送らないでください。

勝者への賞品は?

5月号発表時点にて、上位3名に希望のPSソフトを1本贈呈。また、4～20位、21～50位、51～100位、101～200位、201～500位の5ブロックそれぞれの中から、抽選で1名にもPSソフトをあげちゃうぞ。上位になるほどに獲得の可能性も高くなる点にご注目!

ゼロ・ディバイド
ズーム

対COMのノーマルモードをクリアするまで(8キャラ+ボス)のタイムを競う。XTALとの対戦時間はセーブされるタイムにカウントされないので覚えておこう。ラウンド数とラウンドタイムは初期設定で行うこと。使用するのは最初から選べるキャラに加えて、隠しキャラを含めた全11キャラのどれを使ってもOKだ。集計はキャラ別に行い、10月号からの募集分も集計に含まれる。入賞した場合の記録確認にはメモリーカードを使用する。2月号発表時点で集計は締め切る予定。

申請記録 ハガキには「タイム/使用車種/ATかMTか/ネジコン使用か否か」を明記しよう。

勝者への賞品は?

2月号発表時点にて、全11キャラそれぞれの優勝者の中から抽選で3名にPSソフトをプレゼント。また、この種目で12月号～今月号募集分の参加者から抽選で1名にもPSソフトをプレゼントするので、入賞の自信がない人でも、ハガキを出してみる価値はあるぞ。

今月のオープン種目

ときめきメモリアル　コナミ

2つの隠しゲーム、『ツインビータイムアタック』のクリア・タイム、『スターダストシンフォニーEX』でのスコアを競う。集計はもちろん別々に行い、入賞者の記録確認にはメモリーカードを使用。それぞれのタイトル画面で"EXIT"を選択すると出した記録をセーブできるぞ。R増刊号の徹底攻略の記事あたりが、参考になるぞ。

申請記録 ハガキには「ツインビーかスターダストか/出した記録」を明記しよう。ハガキ1枚に2つのゲームの記録を書くのは違反だ。

賞品は? 締め切りは3月号発表時点まで。それぞれのゲームで参加者の多かった方の優勝者に、テレホンカードをプレゼントする。

ナムコミュージアム　ナムコ

『ニューラリーX』『ボスコニアン』『トイポップ』『ポールポジション』それぞれのスコアを競う。当然ながら4つのゲームはそれぞれ別に記録を集計するぞ。入賞した場合の記録の確認はメモリーカードで行うのでセーブを忘れずに。『パックマン』『ギャラガ』のスコアは、今回は除外したけれど、集計だけは一応行う予定だ。

申請記録 ハガキには「選んだゲームタイトル/出した記録/ポールポジションの場合はネジコン使用か否か」を明記しよう。

賞品は? 締め切りは3月号発表時点まで。各ゲームの優勝者の中から抽選で1名に、テレホンカードをプレゼントする予定だ。

豪血寺一族2　アトラス

クリアするまでのスコア(ただし、2P乱入とコンティニューは不可)で競う。ラウンド数はもちろん2、ほかの各種設定は自由に設定して構わない。記録はキャラ別に集計するからね。入賞した場合の記録の確認にはビデオ(VHSかS-VHS)を使うので、少し面倒だけれども、ゲームスタート～クリアまでを録画しておこう。

申請記録 ハガキには「使用キャラ/スコア」を明記しよう。どの種目でも同じだけれど、嘘や間違いの記録は絶対に送らないでね。

賞品は? 締め切りは2月号発表時点まで。各キャラの優勝者の中から抽選で1名に、テレホンカードをプレゼントするからね。

●ただ今"アツイ人の戦闘記"で紹介する人を募集中! 「記録は劣っても、情熱なら負けない」とか「自分はこんなポリシーを持っている」という人はいないかな? その気持ちを伝えたい人は"アツイ人の戦闘記に登場希望"と明記してハガキ(手紙)を当コーナーに送ってね。熱い思いを綴ってくれてもいいし、電話番号と連絡可能な時間帯を書いてくれてもOKだ。

●参加者から抽選で選ばれるソフト・プレゼントの12月号の当選者は秋田県/前田竜介さん、富山県/岡田知仁さん、奈良県/祭丸さん、の3名でした。今月はこの幸運は誰の手に!?

エントリーするには？

記録を申請するには、ハガキに住所・電話番号・氏名（必要なら６文字以内のペンネーム）・年齢・参加種目・申請記録（内容は左ページを参照）を書いて送ってくれるだけでＯＫ。ハガキ一枚につき１人１種目の申請のみ有効で、集計が車種別（キャラ別）になる場合は、ハガキ１枚で１車種分（１キャラ分）の記録のみ有効です。また、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「〜回目の申告です。前の記録は〜です」と必ず書き添えること（なお、右に記してある締め切り日は当日消印まで有効です）。

入賞して賞品を獲得した人のみ〝編集部から連絡の上で〟メモリーカード（もちろん後で返却）かビデオを送ってもらうことになっています。

1月号掲載分の締め切りは12月3日
2月号掲載分の締め切りは1月7日

挑戦の受け付けは

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
電撃TSアタック係まで

★ザ・挑戦者ランキング

ゼロ・ディバイド（ノーマル・２ラウンド）

キャラ	1位	記録	参加者
ZERO	1位 秒殺／東京都	2′35″83	参加者57名
	（15位―3′45″80　29位―4′23″53　43位―6′24″50）		
TAU	1位 JSF／北海道	3′02″06	参加者24名
	（7位―3′50″06　13位―4′42″23　19位―7′04″36）		
WILD3	1位 二浪です／神奈川県	1′55″16	参加者17名
	（4位―2′59″90　8位―5′05″20　12位―8′23″90）		
IO	1位 D. FIEL／北海道	2′52″80	参加者31名
	（10位―3′43″93　17位―4′55″36　24位―6′01″96）		
EOS	1位 ZEROⅡ／大阪府	2′45″16	参加者13名
	（3位―3′16″03　6位―5′47″16　9位―7′43″15）		
CYGNUS	1位 大垣昌義／大阪府	2′20″80	参加者36名
	（9位―5′01″13　18位―5′29″40　27位―6′59″83）		
DRACO	1位 堂園真澄／東京都	2′29″13	参加者37名
	（10位―4′28″70　19位―5′49″03　28位―7′11″00）		
NEREID	1位 御神苗哲哉／北海道	2′03″73	参加者31名
	（7位―3′34″00　15位―4′42″13　23位―6′55″33）		
XTAL	現在の参加者６名（３位―4′58″42）		
ZULL	現在の参加者６名（３位―5′04″25）		
NECO	現在の参加者２名（２位―8′14″20）		

※最初から選べる８キャラの記録は、10月号募集分からの累計になっています。隠しの３キャラはまだ応募数が少ないので、優勝を狙える可能性も高いぞ。

出たなツインビーヤッホー！（スコア）

出たなツインビー
1位　神奈川県／瀬川俊彦
2,911,350点(HARDEST)
4位 1,769,150点(MEDIUM)
8位 569,350点(HARDEST)
※HARDESTはスコアを２倍扱いで集計（掲載スコアはそのままのスコア）<参加者12名>

ツインビーヤッホー
1位　東京都／川村直裕
13,016,220点(ためバクダン/SP)
26位 3,870,200点(SPECIAL)
52位 3,847,850点(NOMAL)
※SPECIALはスコアを２倍扱いで集計（掲載スコアはそのままのスコア）<参加者78名>

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム（格闘家指数）

キャラ	順位	名前／地域	指数	参加者	（順位	指数）
リュウ	1位	秋元慶太／神奈川県	6476	参加者48名	（24位	3722）
ケン	1位	名畑裕也／兵庫県	5412	参加者32名	（16位	3835）
ガイル	1位	ささぬき星人／鹿児島県	3369	参加者８名	（４位	1130）
ホンダ	1位	今田康之／埼玉県	3813	参加者13名	（７位	2482）
チュンリー	1位	秋元慶太／神奈川県	3310	参加者７名	（４位	2379）
サンギエフ	1位	ディアーガR／北海道	2827	参加者９名	（５位	1369）
ブランカ	1位	今田康之／埼玉県	4530	参加者15名	（８位	2796）
キャミィ	1位	CAM使いR／北海道	4565	参加者12名	（６位	3334）
ディー・ジェイ	1位	秋元慶太／神奈川県	3821	参加者３名	（２位	1082）
サワダ	1位	ルル信者R／北海道	4589	参加者13名	（７位	3067）
サガット	1位	今田康之／埼玉県	4092	参加者７名	（４位	2280）
バイソン	1位	秋元慶太／神奈川県	3163	参加者８名	（４位	2489）
バルログ	1位	秋元慶太／神奈川県	2659	参加者５名	（３位	3157）
ベガ	1位	アツイウ／神奈川県	3026	参加者７名	（４位	2442）
豪鬼	1位	ワイクーとR／北海道	6713	参加者13名	（７位	5618）

ファランクス（スコア）

1位　迫　竜矢　／京都府
50,725,720点（19周―３面）
2位　阿部　洋　／北海道
25,020,130点（８周―３面）
3位　内藤　哲　／新潟県
23,870,530点（11周め２面）
<参加者49名>
10位　14,584,740点（６周―１面）
20位　11,409,410点（５周―２面）
30位　8,923,240点（３周―２面）
40位　5,022,140点（２周―２面）

ナイスト（ステージ×スコア）

1位　杉本崇　／岐阜県
478,574,780点
<参加者５名>
2位　233,341,780点
3位　193,816,560点

豪血家一族（クリア・スコア）

<参加者総数12名>
※全体の平均スコアは4,194,025点
※一番参加が多いキャラはアニーの４名。次に多いのは陳念の３名。

参考　募集外で届いた記録

●ボクサーズロード
京都府／神先希
設定：1973年３月５日生まれ
（身長167.6cm　J.ライト級）
1994年４月11日 DSBCタイトル獲得
1995年９月16日 ISB　タイトル獲得
1996年３月９日 WBS　タイトル獲得

●鉄拳（イージー／２ラウンド／クリアタイム）数名の好タイム中から代表して１名を紹介。デビルカズヤ
兵庫県／野田一樹　1′20″90

〝アツイ〟人の戦闘記〜勝負よりも楽しさ求めて…

今回は10月号の『鉄拳』（吉光／州光）トップの出光氏に話を伺ってみた。「連続技の開発は、技表を見て、連続で入りそうな技を選択することから始めます。それから頭の中で技の流れをシミュレートして〝こんなことができそうだな〟と思いついたら試してみる、そんな感じですね。

僕の場合、技の実用性よりも、美しさを求めるのが好きなので、こんな連続技を人に見せたら喜ぶだろうな、と想像しながらプレイしています。

最近は不正をする人もいるそうですが、このコーナーではせっかく全国を相手にできるのですから、正々堂々と戦いたいですよね。ゲーセンでも〝待ち〟ばかりする人がいますが、勝つためではなく、楽しむためのプレイを学ぶべきだと思います。その方がゲームはおもしろい、そう思いますしね。」

注目　超人プレイが見られてしまう

電撃ＴＳアタックのトップレベルの記録を収録したビデオ（ＶＨＳ）を抽選で５名にプレゼントするぞ。ただし、申し込む資格があるのは今月で募集した種目のどれかに参加してくれた人だけなのだ。ビデオ希望者はこのページの右下の〝応募券〟をハガキに貼って「超人プレイビデオ希望」と明記した上で、「住所・氏名」「電撃ＴＳ１月号募集分で参加した種目／申告記録」を書いて当コーナーまで送ってね（ビデオ・プレゼントの応募ハガキと、記録申請のハガキは別にすること）。

▲高速で複合コーナーを抜ける迫力はハンパじゃない。

●超人プレイビデオ補足説明●ビデオ・プレゼントの今月募集分のしめ切りは12月20日だ。このビデオの収録内容は、『リッジ』T.T.のかつてのトップを超える、#12での２分31秒台のタイムなどの驚異的な走行に加え『鉄拳』の華麗な連続技など、強烈プレイがテンコモリなのだ。ビデオ制作に協力して下さった方々にこの場を借りてお礼申し上げます。「自分のプレイも加えてよ！」という人がいたら、ぜひテープを送ってね（ビデオのスペースの関係上、必ず採用されるとは限りません。また、その場合は基本的にビデオ返却は行いませんのでご了承ください）。

PLAYSTATION移植化計画

ゲームファンならご存知の通り、実はここ何カ月かはSFCのRPGラッシュ。超大作目白押しでなんだかものスゴイ！　そんな大作の中の1本、根強い人気に支えられ、期待度バリ高なのが、今回の『風来のシレン』。トルネコ第2弾の、PS移植化はあるのか？

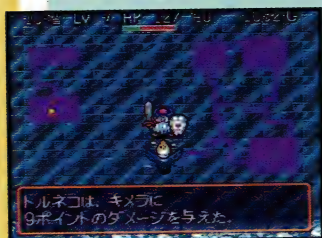
実力派ソフトハウス"チュンソフト"PSで何かやってくれないかしら～？

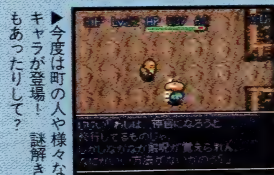
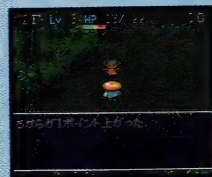
第1弾『トルネコの冒険』

基本的なゲームシステムは、『ローグ』という地味だけど楽しい海外ゲームを、かなり参考にしている。が、そのままじゃこんなにヒットはしなかったハズ。劇的な演出と快適な操作性でキレイにまとめあげたのがスゴイ。長時間はまれるのに何度も繰り返し遊べる、無人島に持って行くならこの1本とまで言われる完成度は、他に類を見ないほど。バグのウワサもほとんどなく、プログラム的にもレベルが高い。

アイテム集めが主婦層に受けたというウワサも。

▲基本的に冒険はダンジョン内で行われる。階層ごとに雰囲気というかイメージが変わる。

◀半アクションRPG。反射神経はたいして必要としない。

第2弾『風来のシレン』

左で紹介している『トルネコ』の第2弾で、12月1日発売なのがこの『シレン』。前作よりもあらゆる点でパワーアップされており、これまた期待度が高い。まあ、なんといってもダンジョンばかりだった前作に、フィールド探索の要素が加わったのは大きい。好評だったゲーム性に、イベント性がプラスされ、買って後悔しないことは保証済みかもしれない。様々な要素が組合わさった、またも名作となるのか？

▶今度は町の人や様々なキャラが登場！　謎解きもあったりして？

▲力が上がったり下がったり。当然、後戻りはできない。

▶時代劇（？）な舞台設定がなかなかイカしてる。相変わらずキャラが可愛いのが◯。

徹底考察　PS版ならどう変わる!?

システム

冒険の旅に出るたびに変化する迷路、レベルアップ、クリア性等、システム的にはまさに完成されたゲーム。コマンド体系なんかも良くできていて、文句の付けようがない。もしもPSに移植されることになったとしても根本が変わることはないんじゃないかなぁ？　新世代機だからどうというモノでもないハズ。

▲剣などの細かいアイテムのグラフィックもかなり変化する。

グラフィック

キャラの細かな演出が見事なだけに派手で大味なグレードアップには結びつかないハズ。ただCDロムってことで、データ量は確実に増える！キャラ増、キャラパターン増は必須。

▶パンは大事。ハラへらずの指輪が超大事だったモンなぁ。

サウンド

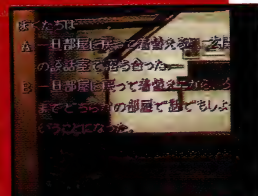
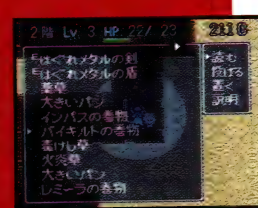
下手にドラマティックなアニメなんかは入らないハズ。そうなると一番気になる生音使用のセリフは…無い？　でも『アークザラッド』のようなかけ声は有りかも。音楽は確実にパワーアップ。

▲音楽単体としてもクオリティは高い。期待大。

気になる移植の可能性は？

さてさて、それでは、気になる移植の可能性は？

「プレイステーションで、『トルネコ』と『シレン』ですか？　うーん、大変申し訳ないのですけれども、今のところ当社にはPS参入の予定がないので……」（チュンソフト・広報談）

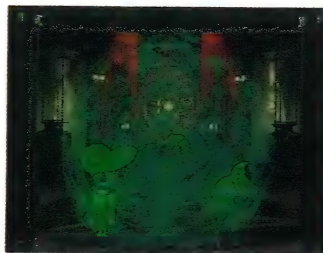
あらら、だめですか。参入の予定がないんじゃあしょうがないですね。でも、「ローグ」をここまで見事に家庭用化する実力を放っておいてはPS界の大いなる損失。よし、ここは御大ソニー様にお願い！　チュンソフト参入化計画発動だ！

▲名作「かまいたちの夜」などのサウンドノベルでもOK！

▲まあこれだけの実力があれば、どんなソフトも期待可能？

今月の移植希望ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	9121
2	2	同級生シリーズ	8451
3	8	ドラゴンクエストシリーズ	7322
4	3	スレイヤーズ	6749
5	5	ああっ女神さまっ	6412
6	11	ぷよぷよシリーズ	5741
7	9	オウガバトルシリーズ	5213
8	7	女神転生シリーズ	4851
9	13	エメラルドドラゴン	4197
10	10	KOFシリーズ	3495
11	4	ヴァンパイアハンター	2954
12	—	レイブレーサー	2832
13	14	天外魔境シリーズ	2450
14	18	ロマンシングサガシリーズ	1432
15	19	イースシリーズ	1004
16	12	バーチャファイターシリーズ	842
17	16	魔法騎士レイアース	747
18	15	ラングリッサーシリーズ	641
19	17	ワルキューレシリーズ	521
20	20	パワードールシリーズ	416

移植についての熱い語らい

「移植希望のハガキってどうなってるんですか？　まさか捨てたりしないですよね？　このコーナーのシステムを教えて下さい。じゃないとなんだかハガキを送れなくって」山形県　蝶野奈美さん：

これまで送ってくれたハガキは全部保管してます。でも、ちゃんと移植希望専門って感じで送られてくるモノはそんなにたくさん集まっていないのが実情。ある程度（千単位）たまったら、確実にメーカーさんに持っていきます。でも最近、決定のタイミングが早いからなぁ。『ときめき対戦ぱずる玉』もアーケード版決定しちゃったし。先月このコーナーでやったのに……。

▲ＳＳ版『女神転生』。美麗なＣＧグラフィックで妖しい魅力が爆発。

▲光栄の新作パソコン版『三国志Ｖ』。またも複雑なシステムが売りのＳＬＧ。

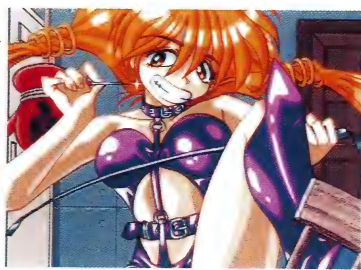
Hゲームの実情

既に知っているかもしれないけど、10／31付けの日刊工業新聞に「ＰＳ、アダルトソフトも容認・タバコやアルコールのようにどこでも誰でも手に入るのは問題とし、さらにこれらが解決すればＯＫとした。販売店側で環境が出来上がった場合のみ「ＳＣＥはアダルトソフトを絶対に開発販売しない」が、ライセンシーに対してはアダルトソフトなどの開発、販売を認める方針となった」と、報道されました。まあ、実際には販売店の体制が整わない限り実施されることはないらしいから、この発表＝即Ｈゲー発売ってことじゃないんだけどね。まあ、でもそうなれば倫理規制もハッキリと決まるだろうし……Ｈに対してあまりに曖昧だったＰＳソフト界に規制が生まれることだけでも良しとしましょう。Ｈゲーはあった方がいいのか悪いのか？　その辺の議論はまだ続くってことで。ハガキ待ってまーす。

▶Ｈゲーの中でも名作の誉れ高い「ランス」の新作『4．2』。

アーケードはこれっス

『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』『バーチャロン』『ファイティングバイパーズ』『闘神伝２』など、年末モノが出そろってきたアーケード。特に『闘神伝２』はＰＳユーザーにとって「家で練習してアーケードで対戦する」っていう熱いシステム（ネオジオシステムともいう）になりそうなのが嬉しいよね。そういえば……ＡＭショーで発表された、ナムコの武器を持った３Ｄ格闘『ソウルエッジ』もそろそろ何か発表されてもいい頃。期待しよう。

▲アーケード出始めの評判はあまり芳しくない『サムライスピリッツ』新作。

▲埼玉県　葉月明夜さん：実は熱い思いがハガキの裏に……。

▶神奈川県　佐伯真雪さん：名作ですよねぇ。曲も良いし。

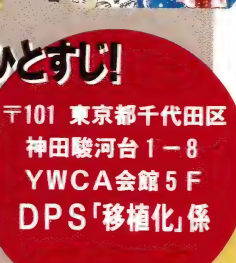
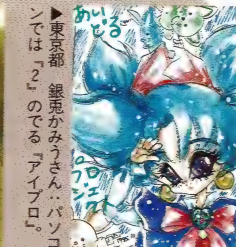
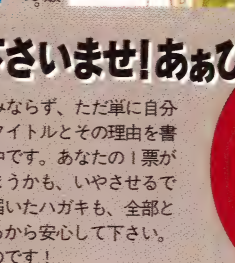
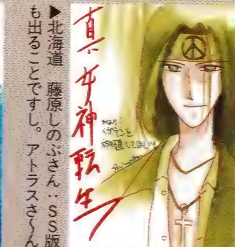
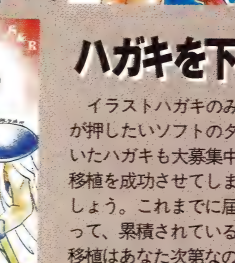
▶熊本県　島津弥七さん：渋いパソゲーをお好みですねぇ。

▶神奈川県　柴田絵里さん：良く考えるとかなりＨな舞ちゃん（笑）。

▶北海道　藤原しのぶさん：ＳＳ版も出ることですし。アトラスさ～ん。

▶東京都　銀兎かみうさん：パソコンでは『２』のでる『アイプロ』。

▶福島県　橘佳珠沙さん：一瞬ビックリしちゃいました（笑）。

▶長野県　蓼科あかねさん：コンパイラーですね。コネコネ。

ハガキを下さいませ！あぁひとすじ！

イラストハガキのみならず、ただ単に自分が押したいソフトのタイトルとその理由を書いたハガキも大募集中です。あなたの１票が移植を成功させてしまうかも、いやさせるでしょう。これまでに届いたハガキも、全部とって、累積されているから安心して下さい。移植はあなた次第なのです！

〒101 東京都千代田区
神田駿河台１－８
ＹＷＣＡ会館５Ｆ
ＤＰＳ「移植化」係

Color Illust Very Good

色絵 VERY GOOD
カラーイラストベリーグッド

〒101
東京都千代田区
神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係

愛する貴方のイラストのために、今日もガンバッて闘います。えいやあたあ。えいやあたあ。がんばりましたぁっ！　どうです？　とどきましたか？

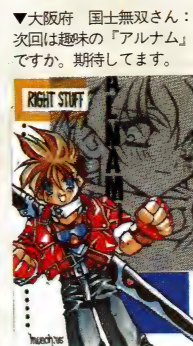
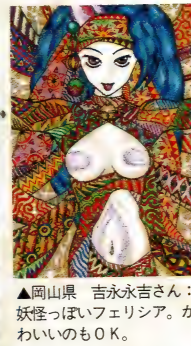
▶東京都　三沢秋太郎さん：担当はあまり麻雀はしません。でもこのゲームは持っています（トホホ）。

▼京都府　龍王院弘SPさん：楽器ってば良いですよね。よく抱いて寝ました。

▲千葉県　鈴木臣さん：この娘のコスプレですか。見たいですねぇ。

▼新潟県　りるひなさん：どこかコケティッシュなソフィアがポイント？

◀福島県　更紗さん：髪の毛と目のラインがかっちょいいフェリシア。

▲広島県　幡田忍さん：2の、2の文字がかっこいいですねぇ。

▼大阪府　国士無双さん：次回は趣味の『アルナム』ですか。期待してます。

▲岡山県　吉永永吉さん：妖怪っぽいフェリシア。かわいいのもOK。

▼沖縄県　Ke太郎さん：この場合、モンドも同罪ってことで。

◀神奈川県　柴田絵里さん：あれ？　そういえばさっきそんなエンディングが…。顔赤くしてかわいいですよね。

◀愛媛県　甲斐つるぎさん：「2」でもその強さは保証済み。細かい技も増えてました。追い討ちできないけど。

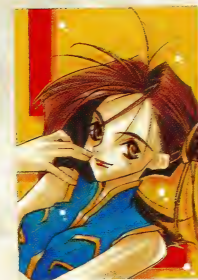
▼新潟県　山下こいつさん：妖しいですよねぇ。この子たちってば。

▼大阪府　R・Oホーミングさん：今度はやさしげなモリガン。

▲静岡県　輪舞乱さん：確かに。その通り。でもレイレイの方がなぜか好み（笑）。

▲東京都　ねょにふさん：髪の毛のピンクがキレイです。お見事な感じ。

◀長野県　綾AYAさん：戦いの前の手袋をキュッてのは定番でカッコイイポーズですよね。

◀栃木県　炎のサスカッチさん：胸に当てた手と眼差しが何処となくはかなげなモリガン。色もキレイです。

◀新潟県　高丸じぇさん：凛とした春麗。髪の毛のほどけ具合がなかなか。指の形がキレイなのもいいですねぇ。

◀三重県　288さん：『アルナム』、急ピッチで開発が進んでるらしいんですが……早くプレイしたいですねぇ。

◀東京都　出流さん：「V．G．」動きが速いです。何をしているのか分からないくらい速いです（笑）。でもOK。

◀東京都　亜希魚さん：わんぱくなエイジ。どことなく刃物が危なっかしいですねぇ。わんぱくだから。

◀神奈川県　てるりこさん：あまりにあまりなポール（笑）。強いのに。まあ彼の頭の形状はこういうネタの宝庫だから。

◀新潟県　山下こいつさん：後ろの方の2人（？）。特にコアラがいい味だしてます。戦う男（？）ですねぇ。

▲岩手県　伊藤勇太さん：黄色のラインがポイントの春麗。『ZERO』は年末出るのか？

▶秋田県　神籬蒼さん：素早くて、なかなかトリッキーなトレイシー。武器がトンファーだから……なんか似てる。

◀愛知県　山内みりゃさん：かなり本格派なモリガンさん。まあ、元々魔物ですからねぇ。

▲神奈川県　黄鶴楼さん：やりこたえバッチリな『藤丸』。レベルアップが大変。

▼神奈川県　近江せにょさん：どことなく女の子にも見えなくもないガイ。使いこなすのは難しいですが。

▼三重県　ゆうき良さん：目が個性的なルーミちゃんですね。でも……胸持ってるのかなぁ？

▼兵庫県　S．HAOHさん：光の感じがキレイですねぇ。手はぎゅっって感じでネコ手だけど。

▼広島県　DDT95さん：ドノヴァンがかわいいです。何か知らないけどかわいいです。ゴー。

▼東京都　祥人さん：でかい熊のヌイグルミは女の子の憧れだそうです。ジャマでも欲しいモノのひとつ？

▼広島県　メタルぷよさん：寄ってよってポーズもお似合いです。バニーさんですから。ねぇ。

▼東京都　佳月ひろさん：なんだか目玉が不気味です。ジョージーは？　彼がいればもっと不気味なのに。

▲北海道　ナリ太郎さん：超カッコイイエイジ。経験値つんだってところでしょうか？　用心棒もできますね（笑）。

▼静岡県　TOMさん：ほんわかした感じの2人。本当は戦士なのに……。

▼北海道　マッチョ皆川さん：これで完成？　マッチョさん作『ときめき』シリーズ全員分ですね。あれ？　違う？

▼群馬県　市村道一さん：コントラストが美しいです。まるで黒人ダンサーな感じ。踊りだしそうです。

▼愛媛県　21面相さん：赤い髪で学級委員とは素晴らしい校風バリバリな学校なんでしょう。いじめもなさそうだし。

▼千葉県　ダマで三色さん：怖いらしいですよ。かなり。期待して下さい（笑）。

▲宮城県　一郎アキラさん：魔法使いな感じバッチリ。アークってばなんか脇役？

▼福岡県　山野辺都さん：荒々しく猛しいガロン。餓狼な雰囲気が月夜にピッタリです。

▼愛媛県　犬彦砦さん：リュートはもっと武闘派でも良かったなんていう声もあります。どうでしょう？

▲京都府　つくば山さん：右上のルーシーシールが…バッチリです。

▶富山県　あかざるさん：『ウィザーズ』の人気上がってきてます。男キャラもいるし。

▼埼玉県　なたねからすさん：傍太くんは序盤最も便利説が流れるほど。気のいいヤツです（仮）。

▼大阪府　ささきりょうさん：『2』のキャラは色違いが多いから大変！イラストの描きでがある？

▲宮城県　一郎アキラさん：おロが可愛いですねぇ。でもルーミちゃんの足の間接はウサギ系のアレです。

▶広島県　KAWAうそさん：驛文の方が大変で、編集部では『驛文地獄変』と……。

▼神奈川県　TAGEさん：髪型がきまくってるローズ。スゴイですよねぇ。こんな人が隣にいたら。

▼京都府　つくば山さん：どことなく孫悟空なヤンニャン。如意棒持ってるしってダメですか？

▼東京都　MISEさん：何というか、トリッキーな動き（カオスほどじゃないけど）が魅力のトレちゃん。

▼千葉県　鈴木ヒミコさん：『2』のコスチュームもお願いいたします。ヒラヒラでカワイイですよ。

▼愛媛県　犬彦砦さん：サスカッチがめちゃカワイイです。さりげない表情に愛を感じます。いいなぁ。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？　①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。②：掲載されるとポイントが加算：ルールは168ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を貰った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：近日完成予定。まだ何かわかりませんが、必ずもらえます。

お知らせ

電撃プレイステーション増刊号「Z」の発売日は12月13日(水)です

電撃Play Station1月号

BIG PRESENT

ビッグプレゼント

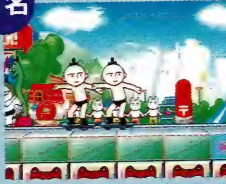
いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝を込めたプレゼントコーナーです。プレゼントを提供していただいたメーカーさんへも感謝をしつつ、ドシドシ応募してください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、186ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者は3月号（1月30日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

SOFT PS最新ソフト6タイトル

1 クラシックロード（提供／ビクターエンタテイメント）3名

2 メタモルパニック（提供／ファミリーソフト）3名

3 クマのプー太郎（提供／小学館プロダクション）5名

4 三國志Ⅳ（提供／光栄）1名

5 EMITバリューセット（提供／光栄）1名

6 豪血寺一族 2（提供／アトラス）2名

GOODS 貴重なプレミアムグッズ大集合

7 闘魂烈伝スポーツタオル（提供／トミー）3名

8 メタモルパニックDOKIDOKI妖魔バスターズカレンダー（提供／ファミリーソフト）10名

9 レイマン腕時計（提供／UBIソフト）5名

10 メタモルパニックDOKIDOKI妖魔バスターズポスター（提供／ファミリーソフト）10名

卒業ジグソーパズル 各1名

11 加藤美香

12 志村まみ

13 新井聖美

14 中本静

15 高城麗子

（提供／エポック社）＊OVA、ゲームでの各役の声優さんのサイン入り

電撃Play Question プレイクエスチョン

1996 January
HOW TO WIN

めっきり寒くなった今日この頃。でも、電撃プレイクエスチョンは今月も熱いです。そう、燃えています。メラメラ。

ときめきメモリアル ～forever with you～

●ジャンル／SLG●メーカー／コナミ
●発売日／'95年10月13日●価格／限定版¥9,800 通常版¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)、マウス●多人数プレイ／不可

ココで悩む PS わかんないぞチェック

STGで短時間でのスコア（タイム）を競う、これはかつてPCEで流行した文化だった。次世代マシンがメインとなった今、この文化を継承しているのは、現時点ではPSだけである。こんなゲームの楽しさも忘れずに提供してくるーこれもPSの大きな長所と呼べることだろう。(JOH)

ツインビータイムアタックに命を懸けているキミへ

『ときめきメモリアル』の隠しSTGはもう遊んでみたかな? このSTGでは、通常面で画面の上に位置するとスクロールスピードが上がるので、いかに画面上に張りついたパターンを作れるかが重要になってくる。そのパターンについて詳しくアドバイスする機会がなかったので、このページでは通常面の攻略を扱ってみたいと思う。さぁ、これを参考にして、君も限界タイムにチャレンジしてみよう（ゲームの出し方については167ページを見てね～)。

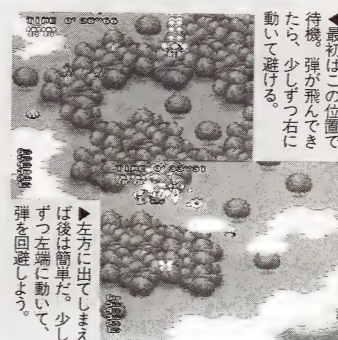
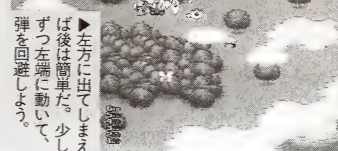
STAGE 1

画面上にずっと位置するパターンは、あまりに説明が難しくなるので、ここでは少し妥協した方法を紹介しよう。まず、ショット+ボムは連射しつつ画面上へ。"ダイコン"の出現はベルの音（オート連射なら4回め直後）で判断して、必要なだけ下がって避けよう。その後、白ベルを獲得したら、右の方の雲を利用して緑ベルを取ること（以下は、この2つを装備していると仮定して話を進めるぞ)。

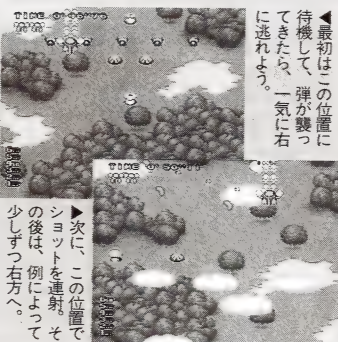
◀"だいこん"は自機を狙ってくる。ここでのロスを少なくすることがポイント。

▶1面ではパワーアップするのが絶対条件。雲から出現するベルを逃すな!

STAGE 2

2面以降は、基本的にパワーアップに気を配る必要はないからね。まず、最初に写真（上）で紹介している位置に移動しよう。ここでショットを連射していれば、最初の編隊は、必要に応じて右にチョンチョンと動くだけでOKなのだ。その後、一気に左に出て、写真（下）の位置へ。ここでも、弾が迫ってきた時だけ、左の方にチョンチョンと動けばいい。大きく動き過ぎないのがコツだぞ。

◀最初はこの位置で待機。弾が飛んできたら、少しずつ右に動いて避ける。

▶左方に出てしまえば後は簡単だ。少しずつ左端に動いて、弾を回避しよう。

STAGE 3

まずは写真（上）の付近で待機していよう。上昇してくるザコには接触しないので安心していいぞ。ただし、弾が飛んできたら、一気に右側に逃れること。それから写真（下）の位置に移動しよう。ここでショットを連射していれば、最後のザコ編隊は、必要に応じて少しずつ右の方に移動するだけで避けられるのだ。必要ないのに右の方に行き過ぎると、追い詰められてしまうので気をつけよう。

◀最初はこの位置に待機して、弾が飛んできたら、一気に右に逃れよう。

▶次に、この位置でショットを連射。その後は、例によって少しずつ右方へ。

STAGE 4

最初は左右に動かず、そのまま画面上へ。弾が飛んできたら、少し右に動くようにして避けよう。この後、右からそして左からザコが登場するので、「左→右」と動いて全員"ぶんしん"で消してしまうこと。その直後に写真（下）の位置へ。ここでショットを連射していれば、必要に応じて少しずつ右に動くだけで、最終編隊をやり過ごすことができちゃうのだ。難しいので、繰り返し練習しよう。

◀サイドから登場する時は、"ぶんしん"で始末しよう。動くタイミングに注意!

▶最後はこの位置で決めよう。左右位置がシビアなので、写真をよく見てね。

ポイント Q&A

Q：このゲームの本当の戦いはボス戦にあると思います。通常面だけではなく、ボスについても攻略して欲しいのですが…。
A：ボス攻略については電撃PS－R増刊号で詳しく扱ったので、そちらを参考にして欲しい。ちなみに、ボスの弱点に近づくほど大ダメージを与えやすくなるので、ベストタイムを狙う強者は、危険を承知でギリギリまで接近することを勧める。電撃TSアタックでも記録募集をしているからよろしくね。

負けるな!魔剣道２

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／データム・ポリスター
●発売日／'95年11月10日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2P)

ココで悩む PS わかんないぞチェック

どんな技でもキャンセルがかかるのを利用して、おもしろい連続技ができるので紹介しよう。まず、立った状態で敵にキックを当てる。攻撃がヒットしたらキャンセルして前ダッシュをし、吹っ飛んだ敵に再びキックが入る。これを繰り返すと、敵が死ぬまで攻撃が何発でも入るのだ。　(TMS)

剣野舞&マケンポーの使用コマンド大公開!!

ストーリーモードで使用できるキャラクターは８人だと思っていたら、やっぱりいました隠しキャラ!!　以前本誌で紹介した魔剣道２号のお姉さん、剣野舞こと魔剣道と、最後のボスキャラ、マケンポーが使用できるのだ。やり方は簡単！　タイトル画面で〝PUSH　START〟の文字が表示されているときにＲＩ・ＬＩ・◎・△とコマンドを入力すると剣野舞、ＲＩ・ＬＩ・◎・⊗と入力するとマケンポーがキャラ選択画面に増えるぞ。コマンドは0.5秒以内にす早く入力するのがポイントだ。また、ストーリーモードだけでなくＶＳモードでも遊べるから、友だちと対戦で盛り上がるのもいいんじゃないかな。

◀このタイトル画面で、す早く２人のコマンドを入力すれば、舞とマケンポーが選択可能になるぞ。

◀コマンド入力が成功していれば、キャラ選択画面に舞とマケンポーの顔グラフィックが増える。こうなればＯＫだ。

剣野舞

必殺技	コマンド
剣道砲	↓↘→+パンチ
連打突き	パンチ連打
マッハダッシュ	↓↓+パンチ
連舞斬	↓↙←+キック
スーパー剣道砲	↓↘→↓↘+パンチ
魔威乱華	↓↘→↓↘+魔法

竹刀を武器に戦う剣野舞は、キックによる攻撃がない。しかし、その分竹刀のリーチが長いから、これを生かして戦えば敵の間合いの外で有利な戦いを展開できる。敵を近づけないように中距離よりやや広い間合いを保ち、１番リーチの長い攻撃のしゃがみ強キックで牽制する。COM戦なら、これだけでほとんどのキャラに勝つことができるぞ。もし敵が跳び込んできても、間合いが広いため敵の攻撃を受けなくてすむ。また、遠距離で跳び込まれたときも対空技として使えるから、しゃがみ強キックでガンガン攻めていこう。

剣野舞の実戦で役立つ連続技を紹介。しゃがみパンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ強キック（キャンセル）→強連舞斬で７連撃。しゃがみ強キックで間合いが広がってしまった場合は連舞斬がつながりにくいので注意。

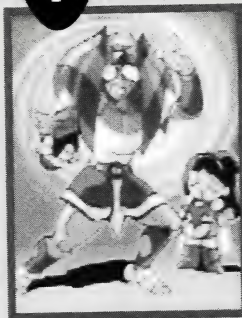
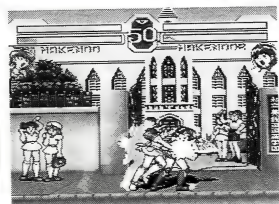
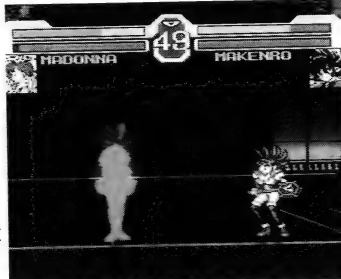
マケンポー

必殺技	コマンド
ファラオの呪い	→↘↓+パンチ
灼熱の拳	↓↘→+パンチ
裁きの炎	↓↓+パンチ
ナイルの氾濫	相手の近くで↓↙←+パンチ
ファラオのいやがらせ	↓↙←+キック
神の怒り	↓↘→↓↘+魔法

ストーリーモードの最後に登場する、ボスキャラのマケンポー。COMと戦った人ならわかると思うけど、マケンポーはとんでもなく強い必殺技をいろいろ持っている。特にヒットすると連続でダメージを与えられる灼熱の拳と、対空技としても使える裁きの炎が強力な必殺技だ。COM戦では、敵を倒して起き上がりに裁きの炎を重ねておくとCOMは喰らってくれる。しかも裁きの炎がヒットすると敵が倒れるため、このパターンを繰り返すだけで簡単にクリアすることができる。

また、灼熱の炎は連続技に組み込むと強力で、跳び込み攻撃→立ち弱パンチ→立ち強キック（キャンセル）→灼熱の炎で11連撃の大ダメージを敵に与えることができるのだ。立ち強キックから灼熱の炎へは、立ちキックを出したらコマンドを連続で入力するといいぞ。

隠し技 魔奥義 コマンド紹介

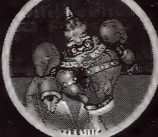
◀敵の体力を3分の一も減らすことができる。

▶マドンナーだけは、他のキャラとコマンドが逆になっているので注意しよう。また、魔法ゲージはボタンを押しっぱなしで貯めることが可能。

このゲームは、魔奥義という隠し必殺技があるんだ。ＣＯＭ戦でたまに、ＣＯＭが見たことのない技をやってくるアレ。ここでは、この強力な魔奥義のコマンドを紹介するぞ。技が出せる条件は、体力ゲージが点滅し、魔法ゲージがある程度貯まっていること。この条件で↓↘→↓↘+魔法ボタンのコマンドを入力すると魔奥義を出すことができる。コマンドは、全キャラ共通(マドンナーは↓↙←↓↙+魔法ボタン)。一発逆転を狙って魔奥義を決めてみよう。

ポイントQ&A

Ｑ：最近の格闘ＡＣＴではお約束の隠しキャラは、このゲームにはいないんですか？
Ａ：今回紹介している剣野舞とマケンポーの他に、マネンポーというキャラがいるんだ。剣野舞と同じ要領でＲＩ・ＬＩ・◎・□と入力するとキャラ選択画面にマネンポーが増える。コイツは敵と同じキャラに変身するため、常に同キャラ対戦になるからストーリーモードでプレイすると楽しい。

ガンバード

●ジャンル／STG●メーカー／アトラス
●発売日／年末予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2P)

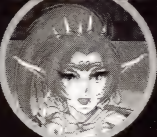
ココで悩む PS わかんないぞチェック

アーケードから登場のこのゲームには、PS版オリジナルのオープニングアニメや、キャラの魅力を堪能できるモードなど、ゲームの世界観を楽しませる工夫が新たに追加されている。キャラクターに愛着を持っていた人なら、きっと満足できる試みと言えるだろうね。（JOH）

エンディングを目指す人へのワンポイントアドバイス

●どのキャラがお勧めか？

ゲームに登場する５種類の自機（キャラ）には、それぞれ特徴が設けられている。また、一度ゲームをスタートさせると、コンティニューの時にも使用キャラのチェンジはできないので、自機選択は結構重要だ。そこで、各自機の特徴を簡単まとめてみたので、自分の愛機を決める時の参考にしてね。

アッシュ
直線的に発射されるショット、持続時間の短いボムなど、〝一点集中型〟の攻撃を得意とするキャラ。言い換えれば、広い範囲の攻撃をしたい場合には使いにくいので、初心者向きではない。

マリオン
ショットの威力はそれほど強くないけれど、敵を追尾する弾が使えるのがポイント。ボムも扱いやすいし、初心者にお勧めしたいキャラだ。ただし、タメ撃ちだけは、慣れるまで活用しにくい。

バルナス
簡単に言えば〝威力はあるけど使いにくい〟キャラ。全キャラ中で唯一装備できるレーザーは破壊力はあるのに当てにくい。それでも、相手を無理に狙う必要のないボス戦では、なかなか重宝される。

ヤンニャン
全キャラ中で、唯一タメ撃ちで至近距離の敵弾を消す能力を持っている。ショットも使いやすいし、移動スピードも申し分ないので、使いやすい上に、上級者の利用もお勧めできる万能キャラだ。

宮大工「鉄」
ショットとタメ撃ちは、威力も使いやすさも合格基準。ただ、ボムがやや使いにくいことに加えて、自機の移動速度が遅めなのが難点だ。よほど使いこなさないと、キャラの長所は引き出せないだろう。

プレイヤーを待ち受けるボスたち

ステージ4大ボス

ボスは、本体が弱点になっていて、左右それぞれの翼も破壊することができる。最初の状態では、左右の翼から出される小さい弾は（自機の位置とは無関係に）予め定まった方向に、本体から出される大きい弾は自機位置を狙う方向に放たれる、ということを頭に入れておこう。ただし、左右の翼両方を破壊すると、ボスの攻撃は激しくなってしまうので、点数を稼ぎたい人以外は、片方の翼を破壊してから、本体だけを狙って攻略するのがベストだ。

◀翼を破壊する前は、比較的避けやすい攻撃しかしてこない。

▶翼を失うと怒涛のような攻撃が！ 避けるのが大変なのだ。

ステージ5大ボス

最初の形態では、連なった弾を出した後に〝5方向弾→6方向弾〟を3回、その繰り返しで攻撃してくる。正面から弾を避けながら攻撃するのが一番だろう。第2形態では、2種類の弾を交互に放ってくる。最初の弾は自機を狙って放たれるけれど、その次の弾は自機がボスの横にいれば当たらないので、覚えておくといいぞ。第3形態では、怒涛の弾幕に続いて、3方向弾を6回放ってくる。怒涛の弾幕は写真の位置が安全地帯なのでチェックしておこう。

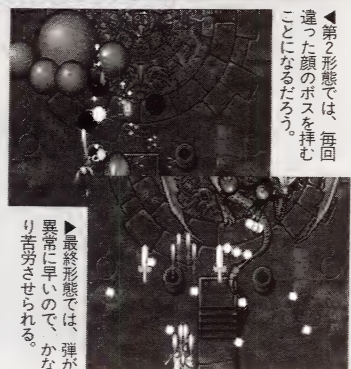
▶この位置にいれば、第3形態の怒涛の弾幕は当たらないのだ。ぜひ、試してみてね。

ステージ6中ボス

最初の中ボスは3本の石柱で、「バラ→三角型→逆三角型」とフォーメーションを変えながら攻撃してくる。三角型状態では、束になった弾幕を放ってきて、逆三角型状態では〝5方向弾→4方向弾〟を使ってくる。ただし、石柱の一本でも破壊すると、怒涛の攻撃モードになってしまうので、点数を稼ぐつもりのない人はタイムアップでの突破を狙おう。次の中ボスは左右それぞれのパーツから放たれる弾が厄介なので、最初にボムを使う作戦がお勧めだ。

▶3つの石柱からの攻撃は避けやすいけれど、一つでも破壊すると鬼のような弾幕を張ってくる。

ステージ6大ボス

第1形態では、〝3方向弾→4方向弾〟を2回セットで放ってくる。第2形態では、ロボット、トマト、魚という3つの、どの姿で襲ってくるのかはランダムで決定される。どれの場合でも、誘導を重視して攻略に臨もう。第3形態では、〝弾幕の束→7方向弾→8方向弾〟という順序で攻撃をしてくる。最終形態での攻撃は、〝4方向弾→4方向弾→3方向弾→3方向弾〟となっていて、3方向弾の速度が速めに設定されている点をチェックしておこう。

◀第2形態では、毎回違った顔のボスを拝むことになるだろう。

▶最終形態では、弾が異常に早いので、かなり苦労させられる。

ポイントQ&A

Q：基本的に弾避けは苦手なためか、このシューティングではどうしても攻撃が避けきれません。なにかコツはありますか？
A：『ガンバード』の弾幕の特徴として、「〝偶数方向弾→奇数方向弾〟などのコンビネーションが多い」「誘導系が多い」という2点が挙げられる。そこで、避け方を研究する時には「飛来方向の変化に惑わされない」「誘導しそこなって囲まれないようにする」という点を念頭に置いておこう。あとは努力あるのみだぞ。

ボクサーズロード

ココで悩むPSわかんないぞチェック

このゲームでは、演出面を意識して地味にまとめた感じさえする。それなのに、こんなにもプレイに充実感を覚えるのはなぜだろうか。次世代機の時代になり、ハデこそ美徳と錯覚しがちだけど、このソフトを通して、ゲームの本質はその内容にあることを改めて教えられた気がする。(JOH)

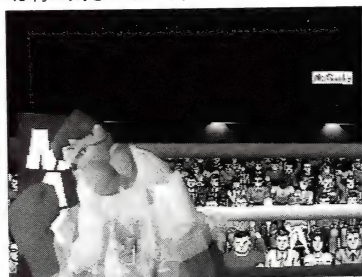
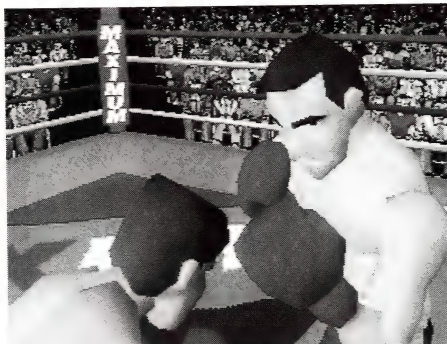
●ジャンル/SPG●メーカー/NEW
●発売日/'95年9月8日●価格/¥5,800
●対応周辺機器/メモリーカード(7ブロック)●多人数プレイ/可(2P)

より強く、そしてより長いチャンプの道を目指せ

栄養や減量も大切なトレーニング、そしてパンチの使い分けまで導入された試合と、かつてボクシングの持つストイックな魅力をここまで表現できたゲームはなかったに違いない。やり込むほどに楽しくなるゲームなので、発売から2カ月以上たった今でもハマり続けている人もたくさんいることだろう。基礎知識や初心者講座は11月号や11月増刊号で触れてきたので、今回はより深くこのゲームを楽しむための、上級者ガイドをお届けしたいと思う。世界チャンプになった人も、まだ選手を育成中の人も、このゲームに秘められた奥深さを存分に味わって欲しいな。

ポイント1◉より強くなれ!

世界チャンピオンの座に上りつめた後も、さらに上を目指してトレーニングに励もう。実は、トレーニングの効果は若い時の方が高いので、将来もチャンプであり続けたいならば、若いうちにパラメーターを上げておく必要があるのだ。チャンピオンになれたなら、重点を置いて鍛えた能力は相当高くなっているはずなので、今まであまり目を向けなかった能力を伸ばすようにするといいだろう(例えば、スピードを勝負に勝ってきたのなら、パワーや耐久力を補う、など)。

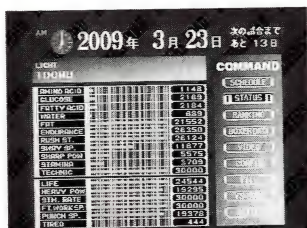
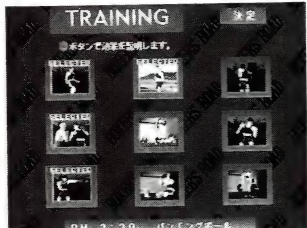
ちなみに、試合で打たれる頻度が高いと、こちらの攻撃効率も落ちるので、必然的に疲労度も増すことになってしまう。また、ごくごくまれに、後遺症が残ってしまうことがあるので、主人公をボクサータイプ(打ち合いタイプ)に育てた場合には特に気をつけよう。

◀あまり打たれると、選手生命を縮める結果になりかねないので気をつけよう。

◀世界チャンプをかけた防衛戦では、今までやってきた成果を全てぶつけるつもりで戦おう。倒しにきたヤツは、すべてこの拳のもとに沈める、それがボクサーの生きる道なのだ。

ポイント2◉年齢の衰えに打ち勝て

高齢のボクサーになると、若い時のようなトレーニング効果は望めない。特に、メディシングボールやウェイトリフティングなどの肉体的なパワーを強化するタイプは、年をとってから伸ばそうとするのは利口ではない。ベテランの域に達してからは、能力も徐々に衰えていくので、どちらかといえばパワー関係は現状を維持する程度に軽く行って、スピード中心の練習メニューにしよう。また、ミットやシャドウなどのテクニックを伸ばすことを考えた練習は、年をとってからでも支障はほとんどないので、年齢をあまり気にせずに打ち込むことができる。

食事に関しては、年をとったからといって消化が悪くなったりはしないので、特に改善する必要はない。全盛期に培った栄養補給の知識をそのまま引き継いだ献立を考えよう。

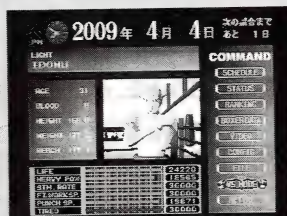
現実の世界ではとても無理だけれど、ゲームの仕様の上では67歳までチャンプの座にとどまれるようになっている。せっかくここまでがんばったのなら、ぜひ最強の老人を目指してみよう(笑)。

▲もう全盛期を過ぎてしまったと感じたら、長所を延ばすことに執着しない方が無難。

▲年をとると、同じ練習メニューをこなしても、成果があまり上がらなくなっちゃうぞ。

2P対戦もアツイぞ

チャンプへの、あるいはチャンプとしての道に情熱をそそぐのもいいけれど、友達との対戦プレイもそれに劣らず熱いぞ。2P対戦では、2枚のメモリーカードに別々に記録されたボクサー同士を対決させることもできる。自分と友達とで、それぞれが手塩にかけて育てたボクサーを戦わせれば盛り上がること間違いなしだ。キミの腕とボクサーの強さを試してみよう。

チェック1→疲労の影響は?

通常の対COMの試合では、疲労がたまっていると、選手の持っている能力を十分に引き出すことができない。でも、対人の場合に限っては、疲労度は全く影響しないので、どんな状態の選手も安心して使えるぞ。

▶疲れなんか気にしなくていい。両方とも、ベストな状態で試合に臨める。

チェック2→体重の階級分けは?

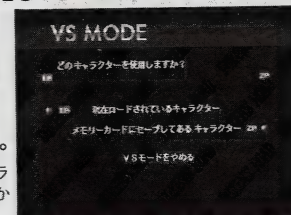
対人プレイでは体重別の階級も気にせずに、試合を組むことができる。対戦する選手同士の体重が大きく違ったとしても、パラメーターの数値が同じなら能力は同等とみなされるので、初期設定で有利降りが生じないい試合ができるのだ(厳密には、長身選手の方が一般にリーチは長いので、その意味では有利になる)。

▶体の大小で優劣は生まれない。互いに気がねなく戦うことができるぞ。

チェック3→ルールはどうなるの?

4回戦で戦っているボクサーと10回戦で戦っているボクサーなど、ゲームの進行具合の関係でルールが違うボクサー同士を対決させた場合は、能力が低い方に試合ルールを合わせることになる。残りラウンド数を考えながら作戦を立てる場合もあるので、能力の高い選手を使うプレイヤーは間違えないように注意しよう。

▶試合をする前に、何ラウンドの試合になるのか確認しておこう。

ポイントQ&A

Q:基本にもどった質問で恐縮ですが、最初にキャラクター設定する時、血液型とか身長の数値によって、初期状態の能力差とかあるんでしょうか?
A:血液型や名前はパラメーターに影響しない。ただ、身長が高いほどパンチ力の初期値は強くなり、パンチスピードは遅めに設定される傾向がある。体重は身長に応じて毎回同じに設定されるけれど、リーチはランダムで多少上下するので、いい数値が出るまで入力を繰り返すのも手だ。デビュー年齢は17歳にした方が有利だぞ。

ZERO DIVIDE

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／ZOOM
●発売日／'95年8月25日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2P)

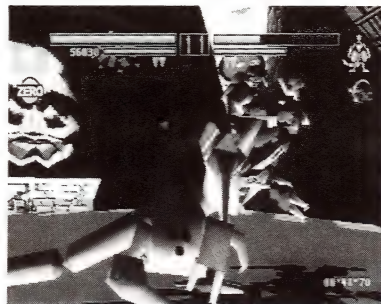
ココで悩む PS わかんないぞチェック

いろんなウラワザが入っている、このゲーム。特に、1体のキャラクターにつき16色のカラーリングの中から好きなモノを選べるというのがいい。自分のお気に入りキャラクターが決まったら、固定のカラーリングでプレイすれば、愛着がわいて楽しいぞ。(ホワイトゼロがお気に入りのさとちー)

投げ技をバッチリ決めるためのコツを伝授!

このゲームは、身体のパーツ（頭部、胴体、腕、脚など）ごとにダメージ設定がされていて、一定のダメージを受けるとパーツが破壊されて透明状態になる。壊れたパーツに再び攻撃を喰らうと、通常の1.5倍のダメージを受けることになる。攻撃には、パンチ、キックなどの打撃系と投げ技があり、特に投げ技は敵の全パーツにダメージを与えられる最も強力な攻撃手段なのだ。そこで、今まで何度も攻略を紹介してきた『ゼロディバイド』のトドメの攻略として、投げ技を決めるためのコツを伝授しよう！

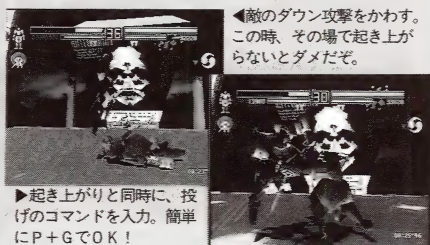
投げ技には、通常の投げに加え、コマンド投げ、背面投げがあり、キャラクターによっていろいろなパターンがある。ここでは、全キャラ共通で使える通常投げについて説明しよう。

このゲームでは、投げられ判定がキャラクターの身体の軸に設定されてるため、異様な形態をしているタウやネレイドは投げられにくい性質を持っている。また、ガードしている敵も投げにくく、ただ立っている敵にダッシュで近づいて投げようとしてもなかなか決めることができないのだ。しかし、パンチやキックなどを空振ると身体の軸が前に移動し、投げられ判定も同時に前に残るため投げやすくなる。特に、技を出した後に硬直時間の長いものはガード後に余裕で投げることが可能なワケだ。その他にもコンビネーションを多用してくる敵に対しても投げは有効な反撃方法になる。最後の攻撃をガードしてしまえば技の硬直中、あるいは技の戻りのモーション中に投げを決めることができるぞ。まずは、敵のコンビネーションの攻撃方向（上、中、下段）をちゃんと覚えて、しっかりガードすること。投げができるようになれば、敵はうかつに攻めてこれなくなるので戦いを自分のペースで展開することができる。ぜひ、投げるタイミングを身体で覚えよう。COM戦は、投げだけでクリアするのも難しくないから、COMを相手にして投げの練習をしてみるといいぞ。

◀敵のバックを取って、後ろから投げてしまう背面投げ。かっこいいんだけど、決めるのがとっても難しいのだ。

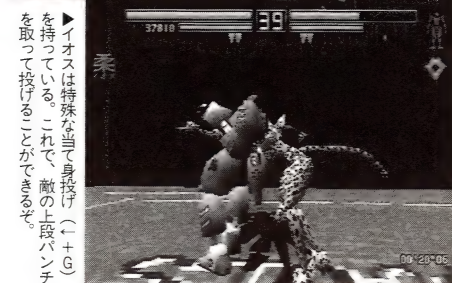
ダウン攻撃の空振りを投げる

投げを決められる特殊なタイミングがあるので紹介しよう。自分が倒れているところに敵がダウン攻撃をしてきて、これがはずれた場合に一方的に投げることができる。このとき敵はダウン攻撃をはずして倒れているように見えるが、P+Gを押すと次の瞬間に投げの状態になるんだ。これで、うかつにダウン攻撃を仕掛けることができなくなる。COMはよくダウン攻撃をしてくるから、COM戦で役に立つぞ。

また、ダウンしたときに方向キーとボタンを連打することで、ダウン状態からの回復が早まることを覚えておこう。もし倒されたときは、4つのボタンをこするように押すといいぞ。

◀敵のダウン攻撃をかわす。この時、その場で起き上がらないとダメだぞ。

▶起き上がりと同時に、投げのコマンドを入力。簡単にP+GでOK！

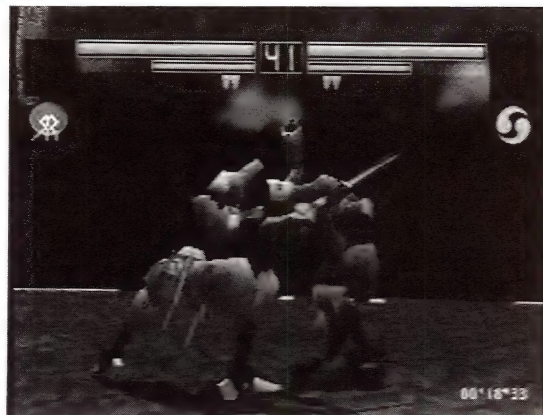
実戦で生かす投げのタイミング

◀突進系の技は、素早くて使い勝手がいいため敵がよく使ってくるケースが多い。これは、シグナスのセイバイだ。

▶イオスは特殊な当て身投げ（←＋G）を持っている。これで、敵の上段パンチを取って投げることができるぞ。

さて、投げるポイントがかわっても、実戦で決められなくてはなんの役にも立たない。そこで、ここでは、実戦でありがちなケースをもとにいろいろな投げることのできるタイミングを紹介するぞ。

投げの基本は、敵の攻撃をガードして敵の攻撃の戻り、または硬直しているスキを狙うこと。まず、よくあるのが突進系の技を持ったキャラクターを相手にする場合。突進系の技は出るのが早く、踏み込んで攻撃するために敵はよく使ってくる。しかし、いったんガードしてしまえば硬直時間が長いため、たやすく投げることが可能なのだ。突進系の技は中段攻撃が多いため、しっかり立ちガードをするのを忘れずに！

次に、敵の攻撃の戻りのモーション中に投げを決めるパターン。これは、敵がモーションの大きい技をしてきたときに、ガード後に前ダッシュをして投げてしまおうというもの。COM戦でよくあるのが、シグナスのニマイシタハヤテやゼロのレイドスライスキック、ドラコのテイルバック。この技はしゃがみガードしていればOKなので、しっかりガードした後に前ダッシュから投げが決まる。ボタンのコンフィグでボタンの1つをP+Gに設定しておけば、より楽に投げることができるぞ。

この他にも、対戦などで投げを決められるケースがいろいろあるから、自分で研究してみるとますますおもしろさが膨らむぞ。

▲ネコの投げ技トゥギャザーは、投げ間合いが他のキャラクターよりも広く、与えるダメージも大きいのだ。クルクルと楽しいぞ。

ポイントQ&A

Q：友だちに強いヤツがいて、どうしても対戦で勝てません。何かいい方法はありませんか？
A：う〜ん、これは難しいなぁ。どのくらい腕の差があるのかわからないからね。とりあえず強いキャラクターを使うことかな。オススメは隠しキャラのイクストル。コイツのP・P・→＋P・→＋P・P＋Kのコンビネーションが強力だから、これを使ってがんばってみてネ。

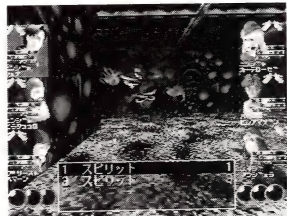
ウィザードリィVII
ガーディアの宝珠

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／'95年10月28日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(4ブロック)●多人数プレイ／不可

ココで悩む PS わかんないぞチェック

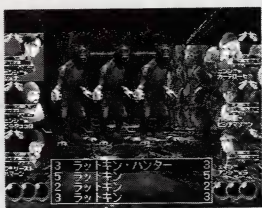
発売されてからだいぶ経ったけど、先に進めなくて困ってる人ってけっこういるんだろうなあ。そのほとんどの人が謎解きで詰まってるんじゃなくて、レベルがなかなか上がらなくて詰まってるときた。つーわけでレベル上げにうってつけのモンスターを特集してみました。（山田次郎）

もっと効率よくレベルアップしたい人のための講座

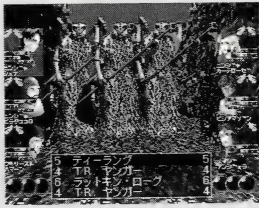
基本的には、どのＲＰＧでもそうなんだけど、コツコツシコシコやってればレベルアップはするもの。が、しかし、この『ＷＩＺVII』の場合は敵とのエンカウント率が低めに設定されている（かどうかはよくわかんないけど）らしく、敵と戦おうにも敵に会うことさえムズかしいのだ。また、運よく（？）敵に会ったとしてもメチャクチャ強いモンスターだったりしたり…。そんなわけでなかなかレベルが上がらなったりするわけだ。そこで次に紹介する方法を試してほしい。敵が必ず出現するポイントの前でセーブしておき、強すぎる敵や、経験値の少ない敵が出現したらリセット。そして下に紹介してあるような、比較的弱くて経験値の高いモンスターが出現したときにのみ戦闘をする。すると、ただやみくもに遭遇した敵と戦ったりしてるよりは遙かに経験値を稼ぐ効率がよくなるのだ。ふだんの戦闘でも、強過ぎる敵との戦闘はなるべく避けていれば、ムダな時間を浪費することもなくなるハズなのだ。

◀勝てそうにない敵とは、いつまで戦ってても時間のムダ。

ラットキンの集団

出現場所　ラットキンの廃墟周辺

ラットキンのなかでも、ラットキン・浪人やラットキン・リーダーは、他の安いやつらとは違い、約15000もの経験値をくれる。電撃系の呪文を唱えれば楽勝だぞ。

ティーラングの集団

出現場所　ニクタリンス

基本的にティーラングは大量に出現してくるので、倒せればそれだけでオイシイ敵ということになる。どのティーラングも、炎に弱いことを念頭に置いて戦えば楽勝だ。

ムンク忍者

出現場所　ムンクハラマ

得られる経験値は、１匹あたり約11000。呪文を頻繁に唱えてくるのでそのための注意が必要だぞ。あらかじめマジック・スクリーンやアンチ・マジックを唱えておこう。

マン・オー・グローブ

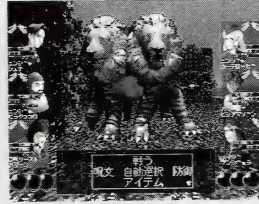
出現場所　北の森

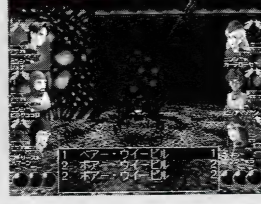
１匹当たり、約10500もの経験値が手に入る上に、だいたい10匹ぐらいのセットで出現する。攻撃力がかなり強いが、呪文は一切唱えてこない。また、見ての通り炎に弱い。

バンタリ

出現場所　トラモンテンの森

バンタリには弱いバンタリと強いバンタリの２種類が存在する。弱い方は約12000、強い方は約25000と、かなりの経験値を得られるのだ。比較的、炎系の呪文に弱いぞ。

ベアー・ウイービル

出現場所　後半は全般で出現

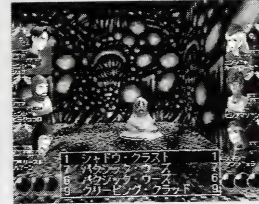
約22000もの経験値を得られる。バードのリュートで簡単に眠ってしまうので呪文はとくに唱える必要はない。似た奴にボアー・ウイービルがいるが、弱くて安い。

バンパイア・バルチャー

出現場所　ジャイアントランド

マヒ攻撃にさえ注意すれば、こいつらはザコ。かなり体力が高いので、斬りつけるよりは呪文を唱えた方がいいだろう。１匹あたりの経験値は約24000も手に入るのだ。

シャドウ・クラスト

出現場所　巨人の洞窟・グレートタワー

体力や攻撃力が低いにも関わらず、約18000の経験値が手に入る、お得なモンスターだ。とはいえ、毒や病気などの治療がやっかいな攻撃を仕掛けてくるので注意は必要だ。

フォレスト・ジャイアント

出現場所　ジャイアントランド

データ的には、フロスト・ジャイアントより攻撃力が高いだけ。それで経験値が3000も高い、約21000も手に入るのだからオイシイ敵と言えるだろう。毒系の呪文が有効だぞ。

ポイントQ&A

Q：侍が装備できる最強の武器ムラマサは、どのモンスターを倒していれば手に入るのでしょうか？
A：ムラマサに関しては、まだ敵を倒して手に入れたことがないので、どのモンスターが隠し持っているかはわかりません。ただ、運が良ければドラゴンマウンテンのドラゴンの宝箱や、聖堂の島地下２Ｆゴローの間の宝箱から手に入れることができるのだ。宝箱の前でセーブしてムラマサが手に入るまでリセットしてやり直してね。

A. Ⅳ. GLOBAL

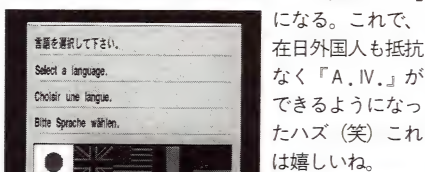
●ジャンル／SLG●メーカー／アートディンク
●発売日／'95年11月22日●価格／6,800円
●対応周辺機器／メモリーカード（14ブロック）●多人数プレイ／不可

前に発売された『A.Ⅳ.』とドコが違うの？

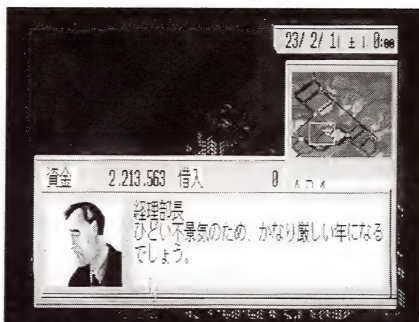
『A.Ⅳ.』は、PS本体と当時に発売された人気列車経営SLGだ。さらに、これに加えてマウスなどの付属品をつけて発売された『限定版』も発売されている。それでは今回発売された『グローバル』は、いったい前の『A.Ⅳ.』とドコが変わっているのか？　ここでは、『グローバル』で新しく追加された部分を紹介していくぞ。すでに前作を持っている人は、これを読んでからにしてみては？

◉いろんな国を選べる

なんと言っても『グローバル』の特徴は、世界5カ国（日本・イギリス・アメリカ・フランス・ドイツ）からプレイする国を選べることだ。しかも選んだ国によって、ゲーム中のメッセージがその国の言語になるぞ。さらに、その国に合わせて「タワー」「寺社」などの建造物が変化するのだ。

例えばタワーの場合、アメリカを選んだら「自由の女神」になり、日本を選んだら「東京タワー」になる。これで、在日外国人も抵抗なく『A.Ⅳ.』ができるようになったハズ（笑）これは嬉しいね。

▲ゲームを始めると、まずはこの画面になる。日本人は、素直に日本語を選んだほうが無難。
▶そして、次にプレイする国を選ぶ。どの国でも、マップ構成は同じなので好みで選ぼう。

◉コレが変わった！

『グローバル』は国を選べる以外、前作と比べてシステム的に大きな変更点はない。しかし、ゲーム中の処理速度がアップし、メモリーカードの使用数も14ブロックと確実に進歩しているのだ。そして、これはあくまで電撃PSの独断だが……ちょっと難易度がアップしているかも？　というのも、不景気になる回数が多くなっているようなのだ。ひどいときは10年連続不景気なんてことも…。

▲電撃PSの運が悪いだけかもしれないが、確実に前作よりも不景気になりやすい。気をつけないと、すぐに破産だ！

◉これだけ違う車窓モード

PS版『A.Ⅳ.』のいちばんのウリが、車窓モード。自分が作った街を「世界の車窓から」さながらに見て回るのは、まさに快感！　さらに前述のように、この『グローバル』では各国によって建築物が異なるので、1つのマップで5つの街並みが楽しめるぞ！　でも、タワーと寺社を建てなきゃ、あんまり変わらないので注意！

▲写真は、日本でプレイしたときの車窓モード。左のほうに見えるのが東京タワー（みたいなもの）だ。しかしタワーや寺社は、儲からない物件。建てるのは、確実に儲かるようになってからにしよう。

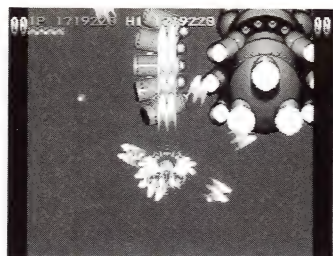
出たなツインビーヤッホー！

●ジャンル／STG●メーカー／コナミ
●発売日／'95年10月28日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）●多人数プレイ／可（2P）

『ヤッホー』ノーマル・ハードで1コインクリアを目指せ

PSのシューティングは、コンティニューを繰り返せば誰でも最後まで行けるタイプが多いよね。それに頼ってエンディングを見るのも悪くないけれど、やっぱりシューティングは1コイン（コンティニューなし）でのクリアを目指すことに意義があると思う。そんな熱血漢の人を応援するべく、ここではノーマル・スペシャルでの1コインクリアを前提にしたアドバイスをお届けしよう。

POINT1◉パワーアップを工夫しよう

このゲームでは、同じ難易度設定であっても、パワーアップや稼いだスコアに応じて、敵のランクが上がるシステムになっている。何も考えずにパワーアップさせてしまうと、難易度が異常に高くなってしまうため、とりあえず1コインのクリアを達成したい場合は、むしろ貧弱な装備での攻略をお勧めする。もしスコア稼ぎも前提にするなら、〝ぶんしん〟だけで攻略するのが一番だろう。これなら、攻撃もしやすい上に、極端なランクアップも回避することができるのだ。また、ミカエルを利用するのも作戦の一つだ。ショットのパワーアップはランクを大きく上昇させてしまうけれども、ミカエルの力を借りれば、極端なランクアップをさせずに強力な攻撃を活用することができるのだ。以上の点を踏まえて、自分の実力に合わせたパワーアップでプレイしてみよう。

▲ミカエルを獲得すれば、攻撃力も大幅にパワーアップ。このままの状態で赤ベルなどを取ると、57300点稼げる点も見逃せない。

▼何も気にせず、バリバリにパワーアップするとこの通り…。敵の攻撃の激しさがヤタラと厳しくなっているのが分かるかな？

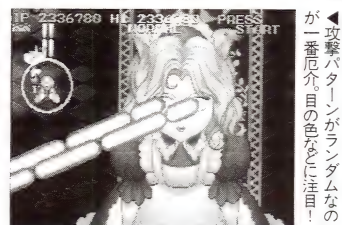
POINT2◉ボス攻撃の変化に注意

ボスと対決する時には、あらかじめ次の攻撃を読んで対処するのが一番。でも、予測しなかった動きをされてミスしちゃった経験は誰にでもあるよね。そんなミスの原因は、左で説明したランクアップ以外にも、右の写真に代表されるような4つが考えられる。各自でチェックして、攻略を作る時に役立ててみよう。

ボス攻撃がランダムのケースでも、5面大ボスのように〝目の色の変化で直後の攻撃が分かる〟場合に注目。この手の〝前兆〟に気付くかどうかが、勝負の分かれめになるので、絶対に見逃さないようにね。

◀ノーマルにはない、スペシャルだけの攻撃方法も存在する。

▶4面ボスなど、ある程度攻撃を加えると、テンポを変えてくるヤツも。

◀一定時間が過ぎると、動きに変化が起きるボスも多い。

◀攻撃パターンがランダムなのが一番厄介。目の色などに注目！

ポイントQ&A

Q：隠れたキャラの存在は知っているんですが、彼ら（？）の出現位置を全部チェックしたいです。どうか教えて下さい。
A：ミカエルは1面（エースとの対決直後、画面左方）、2面（中ボスとの対決の少し後、画面左のクレーター中央）、5面（スペシャルモードのみ、ナンセンス大公との対決前の回廊）に登場。グインビーは2面（中ボスとの対決前、地形の中央付近）、4面（噴水の近く）で現れるぞ。

豪血寺一族2

ちょっとだけ最強伝説

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／アトラス
●発売日／'95年10月20日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2P)

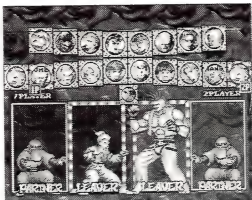
知っておトクな情報の総復習

何だか正体不明のキャラクターに隠れファンが多い『豪血寺一族2』も、ようやくPS版が登場した。最近の格闘ゲームでは、マニュアルに載っていない細かいゲーム仕様や、隠しキャラなどを用意するのがお約束になっているけれども、もちろん『豪血2』にも、そんな秘密のシステムが盛り込まれている。ここでは、知っていれば『豪血2』を2倍楽しめるおトクな情報のおさらいをしておこう。

1◉隠れキャラ〝チャック〟を使おう

隠しキャラ〝チャック〟を使いたい時には、チームバトルモードのキャラ選択画面で「左・右・下・上・下・左・右・左・上」と入力しよう。これでチャックを選べるようになるぞ。

チャックは、パワービーム「下・右下・右＋パンチ」、ハリケーンキック「右・右下・下・左下・左＋キック」、ファイヤーストリームキャノン「右・下・右下＋キック」、アングリーチャージ4下・左下・左＋パンチ連打」などの4つの必殺技を持っている。

また、一発奥義（チャック・ウィンディー・ヴァイオレンス）は「下・右下・右＋キック」となっている。

◀2P側で使いたい場合は、2P側でコマンドを入れればOKだ。

▶チャックの攻撃は強力なので、使っていてものすごく気持ちいいぞ。

2◉一発奥義の活用法

相手の攻撃を受けたり、こちらの攻撃を防御されると忍耐ゲージがたまっていき、ゲージが満タンになった瞬間に、キャラクターは青い炎に包まれる。この炎は当たり判定があって、近づいてきた相手にダメージを与えることも可能だ。ただし、連続技を食らっている最中にゲージがいっぱいになった場合は、攻撃が途切れるまで青い炎は出現しない。ゲージいっぱいで使用可能になる一発奥義は、効果絶大なので積極的に狙っていこう。また、一発奥義を使って相手にトドメを刺すと、特別ボーナス1万点が入るぞ。

◀▲青い炎も使い方次第なのだ（上）ただ、万全という訳ではないのだけれど（左）。

▶一発奥義は効果も高いので、逆転劇を生むことも多い。

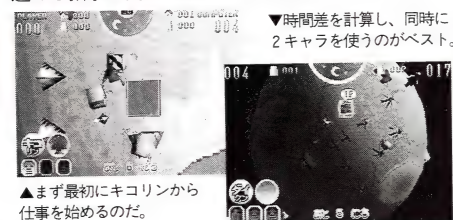
ただいま惑星開拓中

●ジャンル／SLG●メーカー／アルトロン
●発売日／'95年11月3日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2P)

いい仕事をするための3つのコツ

キャラに指示を出して、同じフィールド上の相手よりいい仕事をさせる。また、時には相手を妨害することで、状況を有利に導く。こんな人間の〝イヤラシさ〟がいい意味で楽しめるのは、『惑星開拓中』のようなシミュレーションの大きな特徴であり、また勝ち進むための秘訣にもなっている。それでは、このゲームでどんなことをすれば有利になるのか、具体的な方法を紹介していくことにしよう。

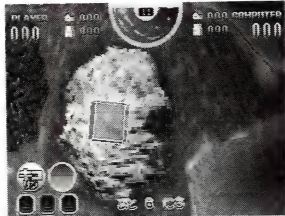
コツ1◉ 3キャラを使いこなせ

材木がないのに、工事担当の〝ダイクン〟を使おうとしても、それは無駄というもの。最初に〝キコリン→ダイクン〟という仕事の流れをよく頭に入れておこう。慣れてきたら、移動時間も計算にいれて、「キコリンに木を切る命令を出した直後に、ダイクンを別の場所に向かわせる」など、より迅速に仕事を進める指示の出し方を研究してみよう。

▼時間差を計算し、同時に2キャラを使うのがベスト。

▲まず最初にキコリンから仕事を始めるのだ。

コツ2◉地形を読もう

ゲームの舞台となる惑星には、ステージごとに様々な地形が施されている。木を植えたり家を建てたりできるのは、山岳地帯を除いた陸地だけだし、木の育ち方や建築物の形も砂漠や草原といった土地の条件によって変化するのでチェックしておこう。また、基本的に天災はどこに襲いかかるは分からないけれど、火山の噴火だけは被害地域が予測できる。どちらでもいい場合には、山から離れた場所を仕事場に選ぶようにしよう。

▶山など、条件が悪い場所では、木を植えたりできないぞ。

コツ3◉ジャマも重要

自分の仕事を効率よくこなすのも大切だけれど、相手の仕事を遅らせることも、勝つためには重要である。そこで、ジャマンを木材の運搬に使うのも悪くないけれど、どうせなら本職での能力を活用してあげよう。ワナをしかける場合は、（敵キャラから見て）手前側の木や建物などをターゲットにするといいぞ。また、序盤は勝敗が決まるのが早いため、ワナをしかけて待つよりも〝家を壊す〟などの直接的な方法の方が効果的だぞ。

▶相手の動きを読んで、色々とイジワルをしよう（笑）。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

サッカーボールを蹴ることは誰にでもできるけれど、Jリーガーになれるのは真のプロだけである。同じく、ゲームは誰もが楽しめるメディアだけれども、その全員がゲームの難問に答えを出せる訳ではない。では、答えを出せるゲームのプロに解答を求めるにはどうしたらいいかーそんな時こそ頼りになるのが、電撃プレイクエスチョンのコーナーです。お金や時間がなくて食事をしないことはあっても、ゲームだけはシッカリやっている我が電撃PSのスタッフが、あなたの疑問に答えてご覧にいれましょう。攻略の質問はもちろん、とりあげてほしい話題やソフト名のリクエストなど何でもOKなので、キミの声を聞かせてちょ。このコーナーへのご意見・ご感想も大歓迎なので、気軽にハガキを出してね〜。

お便りの宛先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
電撃Q&A係まで

ポイントQ&A

Q：増刊Rの『キングスフィールドⅡ』の記事中、スタート地点付近で火、水のクリスタルが2個入手できるとあるんですが、1個しか入手できません。
A：実は誤り。他にもあるのでまとめて訂正。P99「火、水のクリスタル各2個」→「火、水のクリスタル各1個」／P100：「光のクリスタル1個」→「光のクリスタル2個」／P103「火のクリスタル1個」→「光のクリスタル1個」／P104「光のクリスタル1個」→「風のクリスタル1個」となります。ごめん！

リッジレーサーR はじめて物語

ハンドリングも軽やかに！　実際の運転なら一体何回死んでるだろうか？
そんなギリギリが体感可能！　RCGはこれでキマリだ！　いやホント。

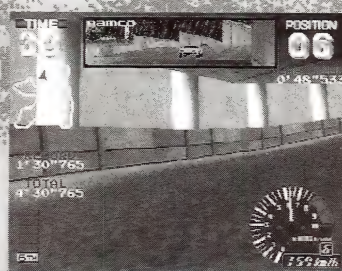
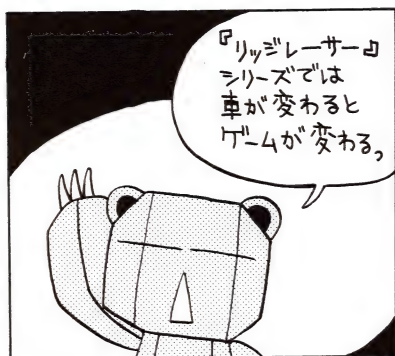
まんが／岩瀬さとみ

去年までのわたしは…
ガリガリ
…
ヤダ～ッ
くすくす
とてもヒヨワでした
壁にぶつかったり
ガン
壁にぶつかったり
ガン
壁にぶつかったり…
ガン
すぐにこわれたり
出血したり…
ぴっ
とにかくとても
ヒヨワでした…
でも　そんな時―
あのテクニックと出会ったのです

コーチ
コーチィ！
またせたな
おおっ
ぼくポリタン
ころっころーのポリゴンぐまー
みかけはただのくまだけどー
車はA級ライセンス
ってなわけで
今回は―
「リッジレーサーレボリューション」
略してRRR
まずは
GO GO!
車を選ぶべし！

基本の車は4つ。
スタンダートなマシン
逆に決め手に欠ける
F/A RACING
コーナリング特性バッチリ
ハンドリングはシビア
RT RYUKYU
加速力バツグン
RT YELLOW SOLVALOU
上級者向け
最速マシン
RT BLUE SOLVALOU

カーブで曲がってくねくねの人生 その1

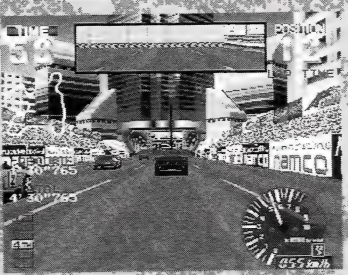
●ドリフトがなければ『RRR』でない理由！
『リッジレーサー』はドリフトである！　と言い切る達人は多い。事実、達人でなくてもDPS編集部にはかなり多い（笑）。これは『RRR』でも同じ事。なぜ、そこまでドリフトなのか？
まあ、まずはドリフトの正体から考えていきたい。
　ドリフト。ただ、やってみせるだけなら実際の運転テクニックの中で、それほど高等なモノではない。ある程度スピードを出し、曲がりたい方向に急ハンドルを切り、ほとんど同時にブレーキを思いきり踏む。その状態からローにギアを入れ直し思いきりアクセルをふかせば、ほら滑った。見事後輪が流れて、操作が不自由な状態に突入したハズだ。この「車体が流れている」状態をドリフトという。で、ちょっとやってみるだけなら簡単なこのテクニックを、どうして『RRR』ではありがたがるのか？　実は、このドリフトを使いこなすにはかなりのテクが必要なのだ。まあ、使いこなせれば当然、実車でもバリバリ（使いどころによっては）のテクとして使用可能。難しい上に、バッチリ決まれば派手なので「ドリフトキング」＝ドリキン（ゲームでもお馴染みの土屋圭一氏が有名）なんていう単語が生まれたりもしている。ドリフトをかけながらカーブに入り、タイミング良くわざと後輪を流し、途中で止めてカーブの出口に頭を向ける。この一連のテクニックが難しい。が、しかし！　このテク＝ドリフトを使いこなせなくては『RRR』をやりつくしたとはとうてい言えないぞ。実車ならミスれば地獄行きのこのテクもＴＶならやりたい放題し放題。練習あるのみ！

▲ヘアピンはもちろん、少し急なカーブでもドリフトが有効。大切なのは、進入ルートとタイミング。

カーブで曲がって くねくねの人生

その2

●ドリフトを極めるにはどうすればいいのか？

さて、ドリフトはムズイ。かなりムズイ。それは実車でもゲームでもどちらでも、ムズさ加減は一緒。とりあえず、あまり長いこと引きずると混乱するので、この辺で実車の話はヤメにしよう。今後は『ＲＲＲ』のことだけね。

まあ、速く走ろうと思ったら、まずはコースを覚えないと話にならない。これは古今東西のＲＣＧ要素の含まれるゲームに、共通している攻略法である。ＤＰＳに描いてある道路図ででも、実際走ってでも良い。とにかく、次にくるコーナーはどれくらいのＲ（角度）なのか？　という点が非常に重要になってくる。ＲＣＧが自分に不得意なジャンルだとしたら、時速50kmくらいのゆっくりしたスピードででもいい。ブレーキをかけながら、何度もコースを回ってみよう。ゲームセンターでプレイしているならともかく、家庭版である『ＲＲＲ』なら、練習モードが付属している。屈辱だろうがなんだろうが、対戦モードとかで勝ちたいのなら、真っ先に、コースを覚える事をお薦めする。

コースを覚えたら、次はブレーキングしなければ曲がれないコーナーを見分けるのも大事。とりあえず、コーナリング性能の良い、赤緑車、ＲＹＵＫＹＵなら『リッジＲ』の初級はアクセルはベタ踏みでＯＫ（タイプＲ、Ｘ時）。中級は平八コーナーとその次のコーナー以外はこれまたベタ踏みでＯＫ。ベタ踏みって言うのはアクセル押しっぱなしの事。最初の内は、要は曲がり始めるタイミング次第なのである！

▲面倒くさいけどとにかく、コースを覚えるベシ。覚えてしまえばこっちのモノ。新しい快感が待っている！

曲がれない
ガーン
曲がれない
ガン
曲がれない
ガン ガン
ガン
初心者はとにかく左右を押しすぎてしまう傾向があるっっ
LEFT
RIGHT

チョン チョンっといった感じで方向を正し‥‥
ちょんちょん
カーブの時のみグッとやる!
それが上達の早道♥
そして!
そこで!!
スペシャルテクニック!!

ドリフト
ドリフと? カトちゃん?
ただ、このテクニックは説明するのがとてもムズイ!! とりあえずやり方は…右カーブの場合!
うーっ
右をグイッと押す! 一瞬ブレーキ! その後左をチョン!!
これだけ!! 最後の左の入力時間はカーブの進入場所で変わる!!

わかりにくーーいっ!
これぱっかりは何度も練習あるのみ!!
その通り
中級の平八カーブ、その次のカーブで特訓あるのみ。
この時、前述のRYUKYUだとアクセルワークは気にしなくていいから楽 カーブのことだけ考えられる。

カーブで曲がってくねくねの人生

その3

●ドリフトを極めるには……その2

さて、実はここからが本題。初心者の場合、なるべく沢山の操作をいっぺんにしないことが重要。だから、車はAT（オートマ）、アクセルベタ押し。これ当然。この状況を満たしてやっと、ドリフトの練習が可能になる。中級でスタートして、平八コーナーまでは前述の通りアクセル踏みっぱなし。コーナーが見えてきたらどうするか？　ここからが熱いのだ。順を追って説明しよう。

①カーブ直前までベタ押し状態。
②ムチャと分かりながら右をグイッと押す。
③その瞬間、一瞬ブレーキＯＮ。
④一瞬遅れて左をちょん。
⑤その最後のちょんはカーブへの進入角度によって時間を変える。

ほらこれで、キミの車は見事、ヘアピンをすり抜けたハズだ！

さて、ここで問題がひとつある。それは「グイ」と「一瞬のブレーキ」「ちょん」というキー入力のタイミング。これはもう、実際何度もプレイして掴んでもらうしかないだろう。大切なのは、アクセル以外のボタンは押しっぱなしにしないということ。特にハンドリングを担当する方向キーの押しすぎは致命傷。あっという間にタイムが過ぎ去っていく。カーブの曲がりっぱなの「グイッ」も慣れるまではちょんちょんと何度も左右に入れた方が、壁に激突してでも上達の早道なのだ。

今回は、初級コースがアクセルベタ踏みＯＫ！（ＲＹＵＫＹＵのみだけど）なので、上達はラクチンかも？　しれない。

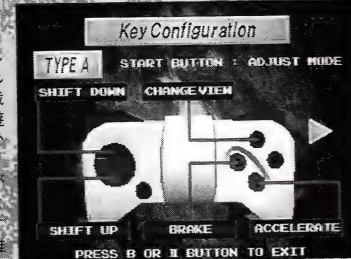
▲初級で1位が取れたら、中級でドリフト特訓。平八コーナーと、その次のコーナーでファイアー！

リッジレーサーRはじめて物語

カーブで曲がってくねくねの人生 その4

●対戦ケーブルでGOGO！

「RRR」の最大最強の特徴はなんと言っても、通信対戦！　PSの通信対戦の特徴として、ソフト2枚はもちろん、PS本体2台、対戦ケーブル、そしてなんとTVまで2台ないといけないというとんでもない機材が必要になるにも関わらず、とてつもなく面白い。読者様の中には「オレら一般ピープルがそんな環境を整えられるわけないじゃん」という人が大半だろう。たしかにその通り。読者様と共に歩み続けるDPSとしては、こんなに金のかかるシステムはダメだ！　と言わなければいけないのは分かってる。分かっていながら……面白いのだ。編集部には当然、ソフトもPS本体も、最大のネックとなるTVも対戦ケーブルの届く位置にきちんと配置可能である。朝来ると、対戦者エントリー受付中なんて表示されているワケですよ。これはもう、コントローラを握らねば、男じゃないでしょう（まあ女でも可能だが）。そんなわけで、通信対戦にはどうしても否定的になれない編集部、とにかく機会があったら、通信対戦して欲しい。友だちの家に重いモニター持って遊びに行くだけのことはある（断言！まあ、としか言えないなぁ）。

あと、周辺機器としてはネジコン。今、自分が初心者でこの記事を読んで『RRR』をやろうと思ったなら、コントローラはネジコンをお薦めする。カーブの曲がりが違う。前述のドリフトも難なくこなせる。達人と呼ばれる人のほとんどがネジコン使用という事実が全てを物語っている。もう1度言おう。これからならネジコンである。

▲とにかく、ネジコンをうまく使いこなせる人は速い人。そう決めてしまってもOKなのである。

ウラワザデータベース

昔のウラワザから、最新のウラワザまで、すべてがひと目で分かる超便利データベース。今月も脳みそがとろけてしまうそうな素晴らしいウラワザが仲間入り。どんどん増えていくウラワザデータベース。うーん、幸せ。

LV80 ハイパーフォーメーションサッカー

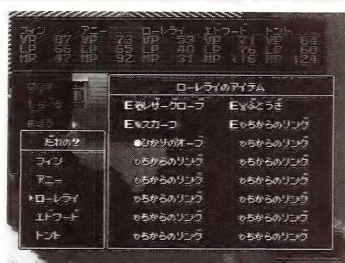
●隠しチーム&同チーム対戦

モードセレクト画面で、L1+R1+✚右+▢を同時に押しながら△。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、HUMANとMASTERSの2チームがセレクト可能になる。また、コントローラを2本差しておき、エキシビジョンのチーム選択画面で1P側がチームを選んだあと2P側が同じチームにカーソルを合わせて▢を押しながら◎で同チーム対戦が可能。

▲隠しチームは、もうこのシリーズではお馴染みだね。PS版でもできてラッキー!

LV80 ビヨンド・ザ・ビヨンド

●無限お金増殖

『ビヨビヨ』でものすごいワザを発見! まずは「力のリング」などのリング類(リング以外の装備品ではダメ!)を、装備したまま売ってみよう。すると、売ったお金はもらえるけど、なぜかリングは無くならないのだ。これを何度も繰り返し売れば大金持ちになれるぞ。おまけに売ったリングは(売った数だけ)買い戻せるので、普通各種1個しか入手できないリング類も増殖可能だ!

▲見よ、お金が儲かるだけでなく、こんなにリングを増殖することもできるのだ。

LV50 プライムゴールEX

●同チーム対戦

スポーツゲームには欠かせない同チーム対戦、『プライムゴール』でもやっぱりありました。やり方はタイトル画面で2コンの◎を押しながら✚上を9回、左を2回、下を9回押す。これで、同じチームを使って試合をすることができるようになるぞ。ちなみに同じチームを選ぶと、ちゃんと色がかわるので大丈夫。これでもう、ごひいきのチームを奪い合うなんてことはなくなるよね。実力はほぼ同じと思える友達と同チームで対戦して、白黒つけようぜ。

◀やはり、スポーツゲームにこのウラワザがないと、すんごくさみしいよね。

LV50 くるりんPA!

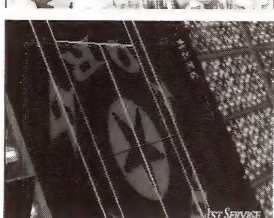
●エンディング

ロード中、右の画面が表示されている間、1Pと2Pの㋝+㋜を押しっぱなしにしておく。その後㋝、L、Rを除くどれかのボタンを押すと、いきなりエンディング。

LV20 グランドストローク

●視点変更

ゲーム中、プレイヤー視点のときR2を押しながら✚キーを押すと、視点を自由に変更することができる。また、動かした視点のままでゲームを続行することもできる。

ウラワザ大募集なのだ

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には豪華賞品をプレゼントだ!

●あて先
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS「ウラワザ」係

◉Lv100：12,000円分のおもちゃ券
◉Lv80 ： 8,000円分のおもちゃ券
◉Lv50 ： 6,500円分のおもちゃ券
◉Lv20 ： 4,500円分のおもちゃ券
◉Lv0 ： 2,000円分のおもちゃ券

今月のすべりこみセーフ!

出たなツインビーヤッホー!

●練習モードで6面まで(LV50)

まずは、ステージ3で終わってしまう「PRACTICE」モードを選んでゲーム開始。そしてステージ3が終了するまでに、ベルを50個以上集めるのだ。すると、そのままステージ6まで遊べてしまうぞ。しかし、出現するベルを1つでも取り逃すとダメなので、かなりの腕前が必要になってくるのだ。「PRACTICE」は本来練習用のモードなんだけど、このウラワザでステージ6までいくのが、実はもっとも難しいかもしれないぞ。

ときめきメモリアル

●隠しゲームの条件(LV50)

『ときめき』の隠しゲーム2本の詳しい出現方法を紹介しよう。まずは『ツインビータイムアタック』。これは、2年目の文化祭で電脳部に行ってゲームをプレイするだけでOK。そしてもう1本『スターダストシンフォニーEX』の方は、電脳部での経験値を高めればOK。これは、最初のうちから電脳部に入部し、クラブマスターになればOK。一度出現させてクリアすれば、後はおまけモードでいつでもプレイ可能だ。

今月の採用者：レベル80(2名)東京都　光苔くん、静岡県　MASATOくん。レベル50(4名)神奈川県　ゴリポンくん、東京都　西岡哲治くん、大阪府　PPKくん、兵庫県　猿の腰掛けくん。レベル20(1名)埼玉県　クソゲーバスターくん。

ウラワザデータベース Ver2.2

■アークザラッド

●コルボ平原でトッシュ登場
：スメリア空港で「自信がない」を5回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。

●お得なアイテム取得情報
：①魔法のカード：アークの家の鏡台を24回調べる。②疾風のバンダナ：オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母から貰える。③力の実、パロの実、命の木ノ実：自分の家に21回入る。④石×5：ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り：ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン：崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手にはいる。⑦ラークの紋章、または古代の指輪：ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全門正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本：闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ：水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ：闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。

●おしゃべりイベント
：チョンガラは仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へいく。すると、「すごいアイテム」をめぐるミニイベントが発生する。

●隠し召喚
：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店にいく。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

■アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●隠しグラフィック
：「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、4枚の隠しグラフィック(内3枚は2画面分スクロールする)を見ることができる。

●お得コマンド3選
：1Pモードで対局中、L2+R1+㋝+◬+◎を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、1Pモードで対局中、L2+R1+㋝+□+ⓧを同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。

■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖
：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使いきり、最後に設置したブロックにカーソルを合わせてⓧを押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す(一度ではできないので何度も試してみること)。うまくブロックの色が変われば、使えるブロックが1つ増える。後は、これと同じことを何度も繰り返すことで、ブロックを無限に使用できる。また、漁礁の魚が最大数に達すると、おまけモードを楽しめる。

●漁礁モードミニワザ集
：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2(またはR2)を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1(またはL2)を押すと、ワイアーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1+L2+R1+R2を押しながら㋝を押すと、漁礁を消すことができる。

■ヴィクトリーゾーン

●玉視点
：ゲーム中、L1+L2+R1+R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら玉を追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力すると元に戻ることができる。

●くぎの調整
：デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて◬を押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。この項目を選ぶと、はかま周辺の釘を自由に調整可能。

■宇宙生物フロポン君P!

●無限コンティニュー
：まずは本体にコントローラを2本接続してゲームを起動。そして「宇宙生物フロポン君P!」という声がしてタイトル画面になったら、両コントローラの㋝を同時に押す。

■エースコンバット

●クリアのおまけ
：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加される。イージーモード：自機が、16機すべて最初から使えるようになる。ノーマルモード：イージーモードのおまけに加え、僚機がすべて雇える。ハードモード：イージーモードとノーマルモードのおまけに加えて、作戦の選択が可能。

●おまけゲーム
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、以降の僚機雇い賃が無料に。

●色変更
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ねまわるロードでス×10+R1と入力すると、僚機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、◬、◬、◬なら、VSモードで敵色が選択可。

●お金最大
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、◎、◬、◬、◬、◎、◬、◎、◬、◎+◬、◎+◬。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアご褒美は追加されない。

●その他ミニネタ
：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、◬+㋜。②敵機を回転／ブリーフィングで敵の情報が表示されている時、2コンのL2+R2を押しながら✚キーを押すと、キーの動きに合わせて敵機が回転。③僚機を回転／僚機選択画面で、2コンのL2+R2を押しながら✚キーを押す。④初期設定画面に戻る／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている時にR1+◬+㋜。

■A.Ⅳ.EVOLUTION

●隠しマップ
：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の2つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高いマップであり、上級者向けとなっている。

●資金増殖
：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになっていまうので注意。そしてそのまま(全体コマンドがでている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない)、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。

●新幹線がバグる
：まずは新幹線かリニアを開通させる(どちらでもOK)。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線(またはリニア)が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグって姿を消してしまうことがある。最悪の場合、ゲームそのものが止まってしまう場合もあるので注意。ソフトのバージョンによってはできない場合もある。

●視点変更
：車窓モードのときに、㋝×11。すると、1コンのL、Rの4つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。

●在来線を引く
：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればOK。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外かどんどん資材を運んできてくれるようになる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。

■エグゼクター

●各ステージのパスワード
：ステージ1「35314DF」ステージ2「FBE723F」ステージ3「8759AB3」ステージ4「9A969C0」ステージ5「1FEBD7B」

●最強装備
：①セクターキャノン／ミサイルとホーミングミサイルを4つ取る。②レーザーリフレクター／レーザーユニットを5つ取る。キャノン、レーザーの順に取ると、最強状態。

■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー
：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「PUSH　START」と表示されている間にL1+L2+R1+R2を同時に押しながら㋝。これで番号入力モードに入るので、特定の数字を入れるといろんなことが起こる。数字と効果は以下の通り。MA：2面から開始、UT：3面から、RH：4面から、MK：5面から、HT：6面から、YI：ボムを9個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない、MV：2Pで合わせ鏡が出せる、MI：サウンドテスト。また、タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、2コンで㋝+スを押すと、効果音やヴォイスのテストができる。

■機動戦士ガンダム

●面セレクトオープニングデモ中、✚左+㋝+R1+L2を押したままスを押す。うまくコマンドが成功すると(とても入力し辛いので何度も試すこと)、面セレクトが可能になる。このワザを使って後半の面から開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がった状態から開始できるので安心。

■キリークザブラッド

●簡単ボス倒し
：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入り口に立ったまま武器を連射する(エネルギー消費型の武器で、エネルギーを補充しながら撃つといいだろう)、画面には何の反応もないが、弾はボスに当たっているので、徹底的に撃ちまくること。その後、ボスの部屋に入ると、登場デモシーンの後でボスはすぐにやられてしまう。

■キングスフィールドⅡ

●最強の剣
：最後のボスとの戦いで、ボスを左右のどちらかに向かせて、素早く脇を通り抜ける。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣、ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、ムーンライトソードを持ち帰れる。

●魔法剣
：魔力を60にし、魔力ゲージ一杯のとき◎、◬と押して□を押し続ける。すると、装備している剣から魔法が発射される。

■ぐっすんおよよ

●変態モード
：タイトル画面で、◎+ⓧを同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●面セレクト
：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2+✚右上+㋜：アーケードモード(ノーマル)、L2+✚左上+㋜：アーケードモード(変態)、L2+✚右下+㋜：PSモード(ノーマル)、L2+✚左下+㋜：PSモード(変態)。ノーマルバージョンか、変態バージョン(上記変態モードコマンド参照)かでもコマンドが違うので、入力のさいは注意。

●デバッグモード
：タイトル画面でカーソルをOPTIONに合わせてL2+R1+㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

■クライムクラッカーズ

●デバッグモード
：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、◎、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強に。さらに、ゲーム中スを押してセを押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード
：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。

●アイテム増殖
：まずは、どのシナリオでもいいので一度アイテムを取る。そして一度その場でセーブして、すぐにそのデータをロードする。次にもう一度セーブして、セーブしたらすぐにリセットをかける。

その後最初からやりなおし、最後にセーブしたデータで、「シナリオの最初から」を選ぶ。すると、最初に取ったアイテムを持った状態でシナリオを最初からやりなおすことができ、アイテムを再度入手することが可能。なお、PS本体によってできる場合とできない場合があるので注意。

■くるりんPA!

●パロパル国王を使う
：まずは、タイトル画面になったらL2、R1、R2、L1と入力する。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら◎を押して決定する。すると、「ミハエル」の姿が「パロパル国王」に切り替わり、国王を使用してゲームをすることができるようになる。対戦モードでも使用可能。

■豪血寺一族2

●隠しキャラを使う
：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら、✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。2P側で遊ぶ場合は、2コンで入力すること。

■極上パロディウスだ!

●最強
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。
●面セレクト
：タイトル画面で、□×5、△×7、◎×3と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで『パロディウスだ！』と『極上パロディウス』の、どちらのモードでも使用可能。なお、『パロ〜』の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればOK。
●無敵
：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、ⓧ、ⓧ、◎、□、◎、□、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。
●自機増殖
：どちらのモードでもいいので、タイトル画面でⓧ×5、□×7、△×3と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、『極上パロディウス』モードで、△×5、◎×7、ⓧ×3と入力。すると、難易度の高い2周目からのプレイが可能になる。
●隠しステージ
：『パロディウスだ！』モードで、ステージ2に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、2番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を1匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、PS版オリジナルの隠しステージに突入することができる。
●その他ミニネタ
：ゲーム中いつでもいいので、L1+R1+㋝+㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、『極上パロディウス』のオプションモードにあるサウントテストの項目で、「SONG1〜3」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。

■コズミックレース

●便利メニュー
：ゲーム中ポーズをかけて、△+ⓧを同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。
●面セレクト
：メインメニューが表示されている画面で、L1+L2+R1+R2を押しながら□+◎を同時に押す。すると、コースの変更ができるようになる。

■サイバースレッド

●ビークル増殖
：どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが5機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、◎と入力すれば、いきなり追加される。

■ザッツポン

●トメと戦う
：まずは各部屋でハイスコアを取り、「雀士の部屋」へ行く。そしてこの部屋でもハイスコアを取ったら、部屋選択画面で+右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が全員トメという隠し部屋に入ることができる。

■ジグソーワールド

●ミニネタ
：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、1Pと2Pのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。

■実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー
：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、通常モードでも、シナリオモードでも、対人対戦以外ならば同様のことがおこる。
●データを見る
：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてLかRのどちらかを押す。すると、その選手の現在の打率や、ホームラン数などといった細かいデータをじっくりと参照することができる。

■ジャンピングフラッシュ

●雲を動かす
：タイトル画面で、L1+L2+R1+R2を同時に押しながら、✚の上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。
●エキストラモード
：一度ゲームをノーコンティニューでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

■Jリーグ実況ウィニングイレブン

●新しい視点
：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中にセを押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。
●ヴェガとアルタイルを使う
：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1+R2を押しながら✚右でヴェガ、同様にサンフレッチェに合わせてR1+R2を押しながら✚左でアルタイルを選択可。

■スターブレードα

●連射モード
：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。
●無限コンティニュー
：タイトル画面で✚上、右、下、左、ⓧ、ⓧ、ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうとキャンセルされるので注意。

■ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う
：ストリートバトルモード、VSバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「2秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればOK。

■スペースグリフォンVF9

●レベルを自由に調整
：ゲーム中、△+ⓧ+R1+R2+L1+L2を押しながら✚上を押すとレベルアップ、また、同じく△+X+R1+R2+L1+L2を押しながら✚下でレベルダウンする。
●武器無限使用
：ゲーム中、□+△+R1+R2+L1+L2を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが0になる。

■ゼロ・ディバイド

●色変更
：1度クリアするだけでOK。選択方法は、キャラ選択画面で㋝を押しながら㋜以外のどれかで決定。1コンで2P側ボディーを選ぶには✚上を同時に押しながら決定。
●ボスを使う
：最初から選択可能の8体のキャラすべてでクリアすると、（コンティニューOK）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。
●隠しゲーム
：2コンの㋜と㋝を押しながら電源を入れる。すると『タイニーファランクス』が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながら、SPEEDにカーソルを合わせ✚、+L2+R2+△で無敵。また、コンフィグ画面のKEY CONFIGにカーソルを合わせ✚、+△を押しながら◎で面セレ。
●NECO登場：
：総プレイ時間が24時間を越えていると、1Pモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でL、Rボタン4つを押しながら決定すると、イクストルがネコに。
●NECOを使う：
：ズールとイクストルを使ってそれぞれ1Pモードでズールを倒す。すると、NECOが使えるようになる。
●その他ミニネタ
：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で2コンのL1+L2+R1+R2+セを押しながらスでオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入る。③ステージ選択／総合時間30時間を超えるか、ズールとイクストル使用可能状態でベストラップ5秒台を出すと、2P対戦でステージを選べる。

■ツァイトガイスト

●ステージセレクト
：オプション画面でセ、R2、L1、□の順に入力。すると画面の左上に数字があらわれるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後㋜を押せば、選んだステージから開始できる。
●縦＆横スクロールモード
：ゲーム中㋜でポーズをかけ、次に㋜を10秒以上押し続ける（ポーズは解除される）。さらにもう一回ポーズをかけ、今度は解除と同時にL2を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをR2にすれば横スクロールになる。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●玉が遅くなる
：「アーケードモード」でのプレイ中、1コンのL1+L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。
●真っ黒プレイ
：「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と素早く入力。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。
●すばやくコンティニュー
：コンティニュー画面になったら㋝を押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。
●隠しエンディング
：オプション画面の難易度を3以上にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという、豪華なエンディングがスタート。

■出たなツインビーヤッホー!

●ステージセレクト
：「出たな！ ツインビー」モードで、まずはハイスコアを573000点以上に塗りかえる。その後1度ゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、もう一度ゲームを開始。メローラ女王が話しているオープニングになったら、L1+R1を押しながら✚上下で、ステージ変更が可能になる。

■鉄拳

●中ボスを使う
：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューは可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計8回クリアすることで全員が使えるようになる。
●ギャラガウラワザ集
：ロード中に遊べる「ギャラガ」で、18.5秒以内クリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが5発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連写することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間に㋝を押せばその面からコンティニューできる。
●平八を使う
：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。
●簡単デュアルファイター
：2P側のコントローラで、✚上+ⓧ+△+L1を同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアル

ルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。

●デビルカズヤを使う

：ロード中に遊べるおまけゲームの『ギャラガ』で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。

●簡単メニュー

：メインメニューでL1＋R1を同時に押しながら1Pモードを選ぶ。すると、キャラ名のみの簡易セレクト画面になる。

■闘魂烈伝

●隠しキャラを使う

：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。なお、コマンド入力が成功すると、ゴングの音がなる。音が鳴らなければ失敗なので、この場合は一度㋝を押して最初から入力をやりなおすこと。各隠しキャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー）／L1、L1、L2、R2、R2、R1、△、✚下、ⓧ、㋝。②タイガー服部（レフェリー）／✚上、下、左、右、△、ⓧ、□、◎、L1、R1、L2、R2、㋝。③グレート・ムタ／◎、✚右、△、上、□、左、ⓧ、下、ⓧ、下、□、左、△、上、◎、右、㋝。④パワー・ウォリアー／□、ⓧ、□、ⓧ、◎、△、◎、△、✚上、下、左、右、㋝。

●キャラが回る

：画面にポリゴンのキャラが表示されているときに、L1（またはR1）を押すと、キャラクターが回転する。

■闘神伝

●ガイアを使う

：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき1コンで↓→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。

●ショウを使う

：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに2コンで素早く→↓↘＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でＯＫ。

●演歌を聞く

：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。

●簡単秘伝必殺技2

：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↘＋ⓧ。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中㋝を押しながらL1＋L2＋R1＋R2。

●カメラアングル操作

：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが4つすべて「ＮＯＴ ＵＳＥ」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「ＹＯＵＲ ＳＥＬＦ」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて◎＋△＋□＋ⓧを押しながら㋝を押すと、ポーズ表示が消える。そこで1コンの㋝を押すと、今度はＬ、Ｒボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。

●体験版キャラで遊ぶ

：まずは普通の闘神伝を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK」に付属の体験版CDに入れ換える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ換える。これで、普通は時間制限があって最後まで遊べない体験版専用キャラを使って、そのまま最後まで遊ぶことができるようになる。

■トータルエクリプスターボ

●お得コマンド

：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで△、□、◎、□、△、□、L1、L1＋R1、㋝、㋝の順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されるので、今度は△、□、L1、L1、L1、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増殖している。

●ステージセレクト

：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、㋝を押したまま△、L1、□の順に入力。その後㋝を離して△、L1、□、△、L1、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。

■ドラゴンボールZ

●隠しキャラ

：タイトル画面で✚上、△、下、ⓧ、左、L1、右、R1。

■ナイトストライカー

●3大コマンド

：タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、△、□、ⓧのどれか1つ＋㋜で、押したボタンにより次の効果が得られる。△＋㋜の場合：背景が2倍の速度でスクロール。□＋㋜の場合：面セレクトが可能に。ⓧ＋㋜の場合：スコアアタックモードに。

■ハーミィホッパーヘッド

●タイトルでハーミィ操作

：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ2をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてＥＸＩＴを選ぶ。次にタイトル画面で「ＬＯＡＤ ＧＡＭＥ」にカーソルを合わせて㋝を押しながら㋜。最後にマップ画面でもう一度ス。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。

●高速移動

：マップ画面で、□を押しながら✚キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。

●簡単クリア

：タイトル画面で△＋□＋ⓧを押しながら「ＮＥＷ ＧＥＭＥ」を選ぶ。そしてゲーム中㋝＋㋜を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㋝＋㋜を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

■パチ夫くん

●デバッグモード

：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、㋜と入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1で、そのお店の強制クリア。

■Vテニス

●隠しキャラ

：ノーマルモードの選手選択画面で、L2、L2、R1、R1、R1、✚下、△、△、△、△と入力して決定すると、Ｍｒトンキンという隠しキャラが登場。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、L1＋R2＋✚上＋□を押しながら決定すると、Ｍｓトンキンという隠しキャラを使って遊べる。

■プライムゴールＥＸ

●旗を早く動かす

：チーム選択画面で適当なチームにカーソルを合わせ、L2を押す。すると、L2を押している間だけ、いつもよりも早く旗がなびく。ただし、試合には影響しない。

●新聞を早く読む

：普通にゲームを始めて、日刊ナムコスポーツの画面になったら、ⓧを押しながら✚キーを押す。すると、新聞のスクロールがいつもより早くなる。

■ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う

：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも何もしないでしばらく待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。

●パワメータを変える

：パーティ決定の画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、パラメータが変化する。

●サウンドテスト

：まずは一度クリアしてエンディングを見る。そして最後に「ＦＩＮ」と表示されたら、△を押す。これで、サウンドテストが可能になる。

■ボクサーズ・ロード

●育成中の隠し機能

：カレンダー画面のとき、△を押せば「スパーリング」を1発で入力することができる、また、□を押せば「休息日」の入力が1発で行え、ⓧを押すととり消しが一発で行える。さらに、Ｌ（またはＲ）を押すことで、1カ月単位の移動が可能になっている。

●試合中の隠し機能

：試合中に㋝を押すことで、カメラ視点の変更をすることができるようになっている。

●名前入力画面での隠し機能

：□を押すと空白の入力が行える。また、間違えたときは、ⓧを押せば取り消しすることができる。

●キャラが年を取らなくなる

：キャラクターメイキングで、自分の誕生日を1977年の9月（または11月）20日に設定する（血液型など、その他の要素は何でもＯＫ）。すると、誕生日がきても年齢が増えない。ただし、バージョンによってできない場合もあるので注意。

■モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート

：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。

●ゴーストをセーブ

：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

■雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー

：『雷電』、または『雷電Ⅱ』の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。

●デモの文字を消す

：『雷電』と、『雷電Ⅱ』のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、1コンのⓧを押す。

■リッジレーサー

●マイカー増殖

：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニギャラクシアンをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は4台）する。

●エキストラコース

：初級、中級、上級、ＴＴを1位でクリアすると、それぞれのＥＸＴＲＡコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●ゴキブリカーを使う

：上述のＥＸＴＲＡコースを出すと、ＴＴに謎の黒い車が登場する。これに打ち勝つ（ＴＴで1位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。

●旗を動かす

：タイトル画面（ＰＵＳＨ ＳＴＡＲＴと表示されている画面）で、L1＋R1を押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。また、L1＋R1を押しながら㋜を押すと、フラッグが半透明になる。

●車を動かす

：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中回転している車の回転方向を制御することができる。

●ミラーコース

：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100 キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。

●好きな音楽でプレイ

：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面が出たら、CD-ROMを好きな音楽用CDに入れ替える。すると、入れ替えたCDを聞きながらゲームをプレイすることが可能になる。

■サンダーストーム&ロードブラスター

●ラウンドセレクト

：ロードブラスターの場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1＋L2＋R1＋R2＋□＋◎＋✚左を押しながら1コンのス。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。サンダーストームの場合、2コンのL1＋L2＋R1＋R2＋△＋◎＋✚左を押しながら1コンの㋜と入力すればＯＫ。

●ムービーモード

：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1＋L2＋R1＋R2と、1コンのL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら1コンのスを押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマンドで『サンダーストーム』と『ロードブラスター』の、どちらでもＯＫ。

●エクセレントゲーム

：『ロードブラスター』の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのR1＋R2＋□＋◎と、1コンの□＋◎を同時に押しながら1コンの㋜を押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、『サンダーストーム』の場合は、2コンのR1＋R2＋△＋◎と、1コンの1コンの△＋◎を同時に押しがら1コンの㋜でＯＫ。

●メーターぐるぐる

：『ロードブラスター』のアーケードモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミング良く急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにするとタコメーターとスピードメーターの針がＭＡＸを振り切る。

●音速を超える

：『ロードブラスター』のＰＳモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミング良く急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにする。するとスピード表示がどんどん上がっていき、やがては1000キロを突破してしまう。

電撃コラムス COLUMNS OF DENGEKI

電撃PSで、いちばん読みごたえがあるコーナーがコレ！ ゲーム業界の中でも名だたる５人の偉人が、今回も燃えて燃えて燃えまくる！　これを読めば、寒さもブッ飛ぶ？

プロデューサーってこんな感じ

TETSUJI YAMAMOTO

ゆるゆるＰのたわごと

ネットワークで少しマジ!

年末に向けて眠れない日々の今日この頃。みなさんはどうお過ごしですか？　Ｐは「Jumping Flash! 2」「ポポロクロイス物語」と大作の追い込みで、くぅ〜っ、エンジン全開状態なのだ。頼むよ太平くん（？）。

さて、今回のテーマはネットワーク。ＳＣＥは、社員１人ひとりに専用のマシンがあって社内ネットワークがひかれている。書類関係、簡単な打ち合わせ、そのセッティング、飲みにいく誘いまでネットワークのメールで行われているのだ（と、原稿を書いてる間にもピポーとかいって誰かのメールがＰのマシンに入る。愛の告白か？　いや、この時間は、仕事に決まっているので無視しよう）。

制作業務でもスタッフが新潟や大阪など地方の場合、パソ通を使ってのコミュニケーションは欠かせない。「Jumping Flash! 2」なんかは東京と新潟のスタッフがネット上に専用の会議室をもうけて打ち合わせやデータのやり取りを行ってる。Ｐの自宅にはＭａｃがあるので酔っぱらって朝方帰宅してもその会議室を覗くことができる。数年前「将来的にはネットワーク上で仕事ができちゃったりして」の「将来的」がもう今あるのだ。あんなちっぽけな電話のジャックにモデムをつないで、電源をＯＮするだけでパソコンのモニターは膨大な情報が溢れる空間の窓に変わるんだ。そこには自分宛のメッセージもあるし、誰かにそれを送ることもできる。

でも便利な反面、恐いなと思うこともある。送る側は、メールという文章（文字）を自分に置き換えて送る。つまり、相手と自分との間に文章というワンクッションを置いているような錯覚に陥るのだ（うまく表現できないが）。したがって、結構その人の内面がでる。ネットワーク上では「口がうまい」「声がでかい」「腕力がある」は、全く関係ないのでなおさら陥りだすと歯止めがきかない。相反して送られる側は、心にそのメッセージをダイレクトに受ける（感じがする）。手紙であれば破り捨てるなり自己演出的な行為で多少気が休まるけど、ネットワークではそうはいかない。実際に日本でもパソ通で傷害事件や、人権侵害の訴訟問題も起きている。

ｆａｘ、携帯電話がそうであったように、あと１〜２年の間に一般家庭にも当たり前のようにそんな環境ができあがる。

実際にその人と対面しているときのようなエチケットやモラルをもてば問題も起こらないんだろうけど、そんなモラルは小学校の道徳の時間に教えてもらってないぞ。

ん〜、ハイテクは人類に多大な恩恵を与えると同時に、問題も投げかけるのだ。スタジオワークが多く、飲めない日が続くと少し難しいことを考えるＰであった。

PROFILE

SCEプロデューサー。『Jumping〜』以外にも『フィロソマ』などを手がける。冗談バリバリだけど……できる男、またはやれる男。

イラスト／TOM

COLUMNS OF DENGEKI

HIROMASA IWASAKI

プログラマー・いわさきひろまさの男が熱い！

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAYSTATION PROGRAM POWER CHECK

めざせ!! 海外ゲーム200タイトル
キラッ
日本でも すごいゲームが 増えると いいな
Love funny games!
イラスト／あいざわひろし

海外ゲームのあれこれ

ＰＳもいよいよ海外でも発売され、これから海外からのゲームもたくさん出てきそうだよね。というわけで、今回は海外ゲームについてあれこれ書いてみよう。

さて、その海外なんだけど…どういう国が主なのかといえば、まずアメリカ、それからイギリスとフランス。台湾とか香港あたりもずいぶん面白いソフトが出ているんだけど、まだ発展途上で、日本やアメリカと同じ面白さを求めることはできない段階だ。

イギリス、フランスと聞いて、けげんに思う人も多いかもしれない。ゲームといえば、日本とアメリカってイメージを持っている人も多いだろうからね。でも、実は海外パソコンゲームの名作（『レミングス』など）のかなりの部分がイギリスのソフトハウスから発表されたものだし、フランスも日本人の難易度とぴったりとは言い難いけれど、『レイマン』みたいな独特のグラフィックセンスと操作感を持つゲームを送り出してきている。ただ、イギリスとフランスのゲームは、今まで、あまり日本ではメジャーじゃなかったマシン（コモドールのＡＭＩＧＡなど）を対象として作られていたものが多くて、知られていなかっただけで、技術的にはかなりハイクオリティなものが多いのだ。そんなわけで、イギリスとフランスのゲームには要注目だろう。

ではパソコンゲームの本家本元のアメリカはといえば、質・量ともにパソコンの世界では間違いなく世界一。特に３次元のポリゴンゲームはアメリカのソフトハウスの得意中の得意とするところ。アメリカでは飛行機の操縦が極めて身近なこともあって、まさにあらゆるタイプのフライトシミュレータ・ヘリコプター（これもフライトシミュレータだけど）・戦車・カーレース、果てはＲＰＧやらアドベンチャーまでポリゴンでそろっている状態…というよりも、もう２次元のゲームってのはＡＶＧ（移植された『ＭＹＳＴ』とか、はたまた移植が待たれるルーカスアーツの『フルスロットル』など）や、ＰＺＧ（『インクレディブルマシン』など）、ＳＬＧ（アバロンヒルのボードものの移植）を除いては、あまり見られない形式になりつつあるのだ。つまり、ゲームといえば「３次元」って世界になっているんだね。

それに加えて、この２年ほどであっという間にＣＤ－ＲＯＭがパソコンに普及したこともあって、俳優をそろえて映画なみのクオリティのムービーが入ったゲーム（代表的なものに『ウイングコマンダーⅢ』など）までがゴロゴロしている状態。

今や、アメリカのゲームは（日本人にとって面白いかどうかとか、一般性があるかはともかくとして）、世界一の質と量だと言っても間違いじゃない。

では、これらのゲームのＰＳへの移植の可能性はといえば「かなりある」。というのも、ＰＳの性能は、まず３Ｄの処理に関して言うなら、解像度を除けば、最新鋭のパソコンよりも上か悪くても同等以上（一般的に使われる解像度は、ＰＳと同じものが多いんだけど『フライトアンリミテッド』のように1024×768なんて解像度でプレイできるフライト物も登場しつつある）。さらにネックだったコントローラの問題も、アナログスティックの発売によって改善されるはずだ（アメリカのパソコンゲームの標準的な入力装置はアナログスティックとマウス、あとキーボードなのだ）。

と言っても正真正銘のフライトシミュレータなんかでは平気でボタンを30個とか使うゲームもあるので（スペクトラムホロバイトの『ファルコン3.0』なんかはその代表格）アナログスティックさえあればなんとかなるってもんでもないんだけど、少なくとも比較的簡単なフライト物は問題なく移植できるし、カーレース物ならば、ネジコンがあるので、マウスやスティックを使うよりも操作性はいいだろう（アメリカには『Ｆｏｒｍｕｌａ－ＴＩ』って有名なハンドル型コントローラとペダルまで売っていたりするんだけれどね）。

そんなわけで、アメリカのパソコンゲームの移植には期待したいところなんだけれど、ひとつ心配がある。アメリカのゲーム業界っていうのは大人向けの「パソコン」の世界と子供向けの「家庭用ゲーム機の世界」が完全に分離していて「家庭用ゲーム機の世界」ではアクションの単純なゲームが中心で、今まで書いてきたような凄いゲームってのは、どれもこれもパソコンのものばかり。それどころかパソコンの世界では、もう世界最高のゲームの一つと断言できる『Ｘ－ＷＩＮＧ』を発売しているルーカスアーツも、ファミコン用には、日本では一昔前に終わってしまったような単純なアクションゲームを中心にしている始末だ（だからアメリカからのゲームというと『単純』で『大味』っていう良くないイメージがあるんだと思う）。

そんなわけで、ＰＳに移植可能といっても、実際に出てくるソフトに関してはちょっと不安に思うところもあるんだけど、せっかく移植できるのだから、僕がＰＣ－ＡＴ互換機で楽しんでいる、世界最高レベルの「複雑で・面白くて・長持ちする」ゲームの移植をしてもらって、みんなにもアメリカのゲームの本当の実力を知ってもらいたいと思う。

ちなみに個人的な希望としては、やはりルーカスアーツの『Ｘ－ＷＩＮＧ』、『ＴＩＥ－ＦＩＧＨＴＥＲ』、『ＤＡＲＫＦＯＲＣＥＳ』の３本。それもＰＳの動画の力を生かして、ぐんとムービーを強化して移植してもらいたい。スターウォーズの１ファンとして、やはり欲しいと思ってしまうのだ。

近況

ウインドウズ95で仕事をしてます。でも、使うに従って重くなってきて困ってます。もっと速い機械が欲しいと思う、今日このごろ。

よしきくりんのへんちくりんコラム

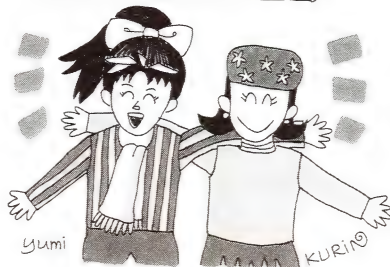
YOSHIKI KURIN

初心者の気持ち

学生気分に戻ってときめき

今年の初秋は不思議なくらい暖っかい日が続いていましたが、この所外を歩いていても思わずコートの襟を立ててしまいたくなるような寒い季節になってきましたね。そして、車好きの私にとってこの秋一番のイベントと言えば、御存じ東京モーターショーでしょ！色んなタイプの車がありますが、私はやっぱりスポーツカーが好きですね。今回のモーターショーでもカッチョイイ車に釘付けでした。

それでは『ときめきメモリアル』のレポート第3弾をお届けしましょう。実は、前回までサンプル版だったので編集部でプレイしていたんですが、今回はいよいよ製品版が手に入ったので家でじっくりと『ときめき』しちゃいました。正直な話、プレイし始めると面白くてやみつきになっちゃった。気に入った女の子が都合良く登場してくれるかというとそういう訳ではないので…まぁそこがドキドキで突然現われたりすると、ときめいちゃいますね。きっとこれがはまってしまう要因なんだなぁ…なるほど（納得！）。そういえば高校時代って、好きな人ができたりなんかすると毎日がバラ色でウキウキしていたものです。友達には恋に恋しているんじゃないの？なんて言われたり。懐かしいねぇ。私の場合クラスメートの男の子よりも先輩に憧れることが多かったから、ホント（！）早乙女優美ちゃんの気持ちがよくわかるわぁ〜?! とにかく色々なイベントが盛り沢山で一年中楽しめるよね。体育祭の借物競争で勝つポイントは、その女の子の髪型や特徴を覚えておくこと。でも良く見ると『ときめき』の女の子ってへんちくりんな髪型している子いっぱいいるよね。髪の毛の色も緑やら青やら…。それから文化祭の演劇部のお芝居が笑えるよね。時代劇にはお決まりの奉行と越前やの悪巧みを金太郎侍がカッコ良く助けるぅ〜ハッハッハハハァ。テストもちゃんとあるし日頃の勉学の結果が出るんだな、これが。まさしく学生時代さながらなのだぁ。そして2年目の4月4日になると「さて、私は誰でしょう？」っと言って優美ちゃんが登場します。1月26日の私の誕生日に優美ちゃんからプレゼントを貰ったんだけど、なんか不思議な感じだったなぁ。それから、相手の女の子も好意を持ってくれると画面の顔もポォッと赤くなったりして、可愛いよね。今回ボーイッシュな清川さんが好意を持ってくれたので、だんだんと女の子らしくなってきたのが良くわかったのよ。やっぱり女の子は恋をすると変わるものよね!!（納得）。

イラスト／よしきくりん

PROFILE

『ときめきメモリアル』優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンス。RCGならOK？『アーク』クリア済み。

ゲーム業界ウラのウラ

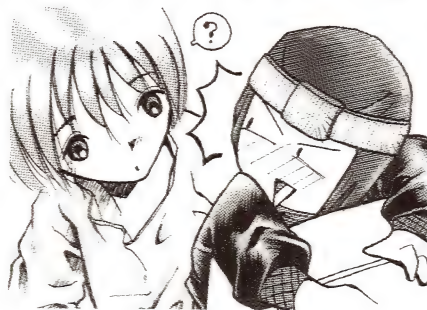
ATSUSHI HAYASHIDA

ドットの忍道

お好きにハードディスク！

最近のパソコンには必ずといっていいほど、「ハードディスク（HD）」なるものがついてます。簡単に説明すると、「フロッピーディスクの何百倍の情報を保存できる、金属の円盤の入った箱」って感じですか。ゲームの開発には必要不可欠なモノで、グラフィッカーにもプログラマーにも（普通開発室の中では、プログラマーのが一番デカい。いや大きさじゃなくて容量が、ね）、ひとりに1つ以上あてがわれています。最近はプログラムはもとより、グラフィックのデータ量も、使用カラー数やアニメパターンの増加にともないどんどん増えてきているので、作業はグラフィックツールの入ったHDで行っています。んで、そのHDですが、その莫大な容量（今なら大体560メガくらいかな）は、一体何で埋まっているのでしょうか？ 今回も某○○社の開発室を参考に、ちょっと調べてみましょう。まぁ基本は開発用なので、普通は各種ツールと作業中のグラフィックデータ、開発するうえでの注意等を文章にした、ドキュメントファイルなどが入っています。さて、ここからが本番。まずどこにでもあるのが、パソコンネットからダウンしてきたグラフィックデータです。今では個人用のグラフィックツールも使いやすくなり、またスキャナーなどの原画を取り込む機械も安価になっているので、ゲーム開発者以外の人のドット絵も多いですね。「セー○ー○ーン」の絵なんて、Hなのも含めれば（そっちのが多いというウワサもありますが）、かるく100枚くらい集まるでしょう。最近のネタといえば、「エ○ァンゲリオン」とか「セ○ントテール」、リム○ルとかかな。プロ顔負けのクオリティーのものも、実はたくさんあります。ぬぅ、精進せねば！ 次世代機の開発用にマッキントッシュとかPC互換機も開発に入ったので、音声データもよく入っています。かくいう僕のマシンも、「10年早いんだよ！」とか「修行がたりんわ！」などと、他社の人が来ていようがおかまいなしに、大音量でしゃべります。

そういえば電撃PCエンジンのウキキ松崎君のマシンは、アニメの主題歌まで唄うそうですな。あとは、会社のマシンは速いので、パソゲーを入れてる人もいます。就業時間をすぎてから遊ぶみたいですね。アダルトなものはいつ誰に見られるか解らないので、自宅のHDに入っているとか…。と、こんな風ですな。え？ やだなぁ課長、冗談ですってば…。注：例によって一部フィクションです。

イラスト／おおのけい

PROFILE

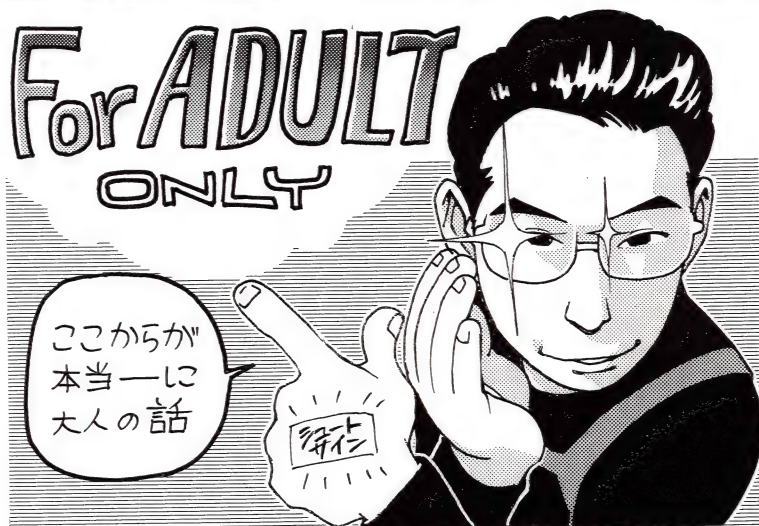
最近メディアワークスに出没する、姿も思考も危険なドット絵描き。実はポリゴンゲーが大好き。ゲームの仕事は諸行無常と考える。

KAMAYAN

流通の鬼！ かまやんが斬る

PS業界大人の話

For ADULT ONLY

ここからが本当一に大人の話

イラスト／菅野博士

あこがれのゲーム業界?!〜第1回〜

先日、大学院生でゲームマニアの知人が、「ＳＣＥのオーディションで、最終面接までいったんですけど落ちちゃいました」と、がっかりした様子で報告に来てくれました。このオーディション、合格するとソフトウエア開発のツールやオフィスを用意してくれる上に制作費まで出してくれて、しかも作ったソフトを発売してくれるかもしれないという、ゲームを作ってみたい人にとっては夢のような募集要項でした。合格すればなんにも無いところからいきなりソフト製作会社になれる、という様な話ですものね。

これには相当な数の応募があったようです。氷河期と言われる就職難に苦しむ卒業間近の学生はもちろんの事、在学中の高校生やら大学生、単なるゲームマニアから同人ソフトを制作しているセミプロ集団、はては独立をめざす現役のプログラマーやゲームデザイナーまで多種多様の応募があったようです。前述の知人は大学院でネットワーク管理を担当するほどの技術力の持ち主で、ゲームに関しても有名パソコン雑誌のゲームライターとして活躍するほどの知識を持っています。その彼が友人のイラストレーターや現役のゲームプログラマーなど数人とチームを組んで応募したのです。他のメンバーも各々の分野でかなりの水準の技術の持ち主だったので、これはイケるんではないかな、と思っていたのですが、結果は今一歩及ばなかったようです。まあ、彼らとしては「自分たちの希望とＳＣＥ側の提示とのギャップが大きかった」ので妥協はしなかったと言っていましたが…。

しかし、この企画に応募したほとんどの人は「ゲームクリエイター」という甘い語感につられて応募したようです。きれいなフロアに整然と並べられた未来的なデザインのデスク。机の上には最先端のパソコン。ラフなスタイルで自由な勤務時間。高給でクリエイティブな仕事。といったのがみなさんの持っているイメージでしょう。ところが現実の開発室というのは、古くて汚いのマンションの一室にむりやり詰め込んだ機材の山。それも導入が早かった為にほとんどが型遅れのパソコン。スケジュールに追われて休日どころか寝るヒマさえない毎日。一部の超大手ソフトハウスを除く大多数のソフト開発の現実はこんなものです。

この例に限らず「ゲーム業界」というのはあこがれの職業であるようです。『ゲーム業界就職マニュアル』などという本まで出版されていて、それも結構売れたようですね。でも、本屋の店頭で山積みされたこの本をみて「ふっ、なんにも知らないで買ってくヤツも多いんだな…」と自嘲気味に呟いている人がいたら、その人は間違いなくゲーム業界に関係ある人なのです。「この業界の求人なんぞは某３Ｋ専門求人誌に掲載すべきだ」と主張する人もいます。何事にも「見ると聞くとは大違い」という事はありますが、この業界ほどそれが顕著なところも少ないでしょう。

将来ゲーム業界をめざしている人の為に、数回に分けて「ゲーム業界・現場の話」をお送りしようと思います。ソフト会社・ハードメーカー・流通・出版社とジャンルはたくさんありますし、それぞれ表面には出てこない苦労話が山のようにあります。「ゲーム雑誌残酷物語」というタイトルでも付ければ、全何巻といった大作になりかねません（うーむ、某誌の編集部全員がうなづいている姿が目に浮かぶようだ）。今回は序章として、ゲーム業界全体の環境についてお話ししましょう。

確かにゲーム業界は業種としては若く、様々な可能性を持った業界です。アパートの片隅から大企業へというようなサクセスストーリーも決して夢物語ではありません。かの任天堂も十数年前に誰が現在の姿を想像することができたでしょうか。自作プログラムが趣味だったマイコンマニア（パソコンではない！）が懸賞に応募したことがきっかけで世界的なゲームプログラマーになった話。ソフト会社の営業社員から自分でソフト会社を設立して社長になった話（結構類似の事例があります）。ゲーマーからゲーム雑誌の編集長になった話（これは必ずしもサクセスとは言えないかも）。数え上げればキリがありません。また、昨今では厳しい構造不況の折から他業種に「可能性のあるオイシイ業種」と見られるようで、様々な形で参入を図ってくる企業が後を絶ちません。このあたりが「あこがれのゲーム業界」なるイメージを作っている元凶（というのは言い過ぎかも知れませんが）ですね。

しかし、大多数の「ゲーム業界人」は基本的には「普通のサラリーマン」です。ソフトメーカーでは企画・開発に直接携わっている人は「業界人」ぽい感じの方も多いのですが、制作や営業、会社によっては広報の人さえやっている仕事のスタイルはごく普通のサラリーマンとなんら変わりはありません。まあ職種によって勤務時間や仕事の量などに違いがある位です（それが半端じゃないっていう所もあるようですが）。ましてやハードメーカーや流通関連に至ってはもう完璧に普通のサラリーマンですね。９時出社で定時は５時（ただし残業がない日はない）、週休２日で祭日は暦通りといった風です。

小さなソフトハウスや出版関連は「家内性手工業」っていう感じでしょうか。仕事が押している時は全員一丸となって盆も正月もありません。「アップが近いと風呂にも入れない」というような話があたりまえの世界です。

次回からそのあたりの「ガテンな話」を中心にお送りしましょうか。

PROFILE

㈱ヤマギワOA担当専門係長。業界のことなら何でも知ってる超事情通。だけどかなり筋金入りのゲーム好き好きやさん（笑）。

COLUMNS OF DENGEKI

愛と希望の読者さまページ

PS プレイステーションの奴隷

PS帝国の3000年は戦いの歴史。絶えずさらなる激しさの中で、新しい愛が、希望が、夢が生まれていくのです！

PS1周年おめでとう!

DPS1周年は次号ねっ!

めでたいねっ!!!!

ぐさっ

しかも 今回 どさくさに まぎれて 奴隷11P!!!

わー!

でも次号でへるかもしれないから よろこぶには まだ はやいな……

ズー

ぐ

さっ

よし それじゃ 奴隷の11P化を決定づけるためにも…

新企画だ

『リッジレーサー』ごっこ

ドオーン

時速250kmで壁にアタック!!

『闘神伝』ごっこ

ぶしーーっ

しゅるるるるっ

ああっ

刀で斬りあうと痛いねっ

先生!! こんなんで読者さまのハートをキャッチできたんでしょーか?

いやっ まだだっ!!

『ときめきメモリアル』ごっこ

ぐふふっ

しぼりぢゃーん

うえへへへ

ポリタン… きっと左のコマは読者様の反感を買うわよ… アンケートの最後のマスにいろいろかかれちゃうっ

うるさぁい!! 文句があるならっっ

ゲ

キ

バキ

ボ

キッ

お姉さんに言ってね♥

まーーぁ なんて クリスマス だこと….

まんが／岩瀬さとみ

奴隷のど

PSの奴隷はついついプレイステーションにお金を使ってしまう、オ・バ・カな貴方にお贈りする、アットホーム（笑）な読者様ページです。このコーナーへの参加方法は超簡単。とりあえず、ハガキを買って、何か書いて（描いて）、あて先明記でポストに入れれば、はいOK。それだけで、めくるめく奴隷ライフが完成してしまうのです。まあ、まずはそんなことよりも、とりあえず読みましょ。ね？　字が小さくてチカチカして一気に読めないかも知れませんが、読んで下さい。楽しいよ。

★増刊 電撃PlayStationZは12／13発売・詳しくは211頁！

冬よ山よ我らがゲーム。ゲームと言えばPSです。そんなわけで、さあ行ってみよぉ！ ダメって言っても行ってみるからねっ！ ねっ？

「ＰＳの奴隷って良く考えるととんでもないですよね。ＰＳ専門誌、しかも奴隷とまで言っておきながら『レイアース』だの『タクティクス』だのって他機種の話題バンバン……私はゲーム全般の奴隷だからその手の話題はバッチリＯＫなんですけど、その辺を嫌う人もいるんじゃないかなぁ？」山形県　唐埜安弘さん：

……確かにその通りだと思います。……でも、でも、奴隷の担当関係ってば唐埜さんと同じようにゲームの奴隷なヤツばかりなもんで、イカスゲームがあるとついつい「おもしろいよぉ」って書きたくなっちゃうんですよ。そりゃまぁ当然ＰＳがメインなんですけど……はみ出しとかだから大目に見て下さい……ね？　ね？　ダメ？

「受験生です。なのに、奴隷読んじゃってます。奴隷ってば文字数多いから、その時間で英単語のひとつやふたつ覚えられたのにって後悔しちゃいます……後悔しちゃうとそれでまた時間が過ぎちゃったと、さらに後悔したりして……どうすればいいんでしょう？」広島県　小能都微志さん：

受験ですかぁ。懐かしいなぁ。悩んじゃうんですよねぇ。あの時期って。悩んじゃうのはムダだってわかっているのに……（笑）。その辺はだからもう、しょうがないです。最初っからあきらめて、悩むときは悩む、で悩まないときに勉強すると、そんな感じで気楽にいくのがいいかもしません。よく自分が何をしたいかを考えて、目標に向かって突き進め！　なんていいますが、そんなのたいていムリです（少なくとも私の経験ではムリでした・ちなみに編集部には『ドラクエⅡ』『Ⅲ』で浪人した人間が何人も……）。とりあえず泣きたくないならやるしかないでしょう。受験は１人でしか戦えないし、ガンバルのも貴方自身です。ガンバッテ下さい。あ、でも今後もＤＰＳは読んでね。

「編集部の実態ってどんなんですか？　将来そっち関係に就職したいなぁ……なんて考えてるモンですから、聞いてみたくて。ツライですか？」京都府　仁科陣蔵さん：

編集部にはマットと、寝袋が常時完備されてます。イスも結構座り心地バッチリなので、３つ並べれば寝心地バツグンです。サマーベッドも隠されてたりするし。とまあ、連泊必須な職場だと言っておきましょう（笑）。お仕事に関してですが、まあ、確かにつらいけど……ゲームが好きならなんとかなります。お仕事＝お金を稼ぐのは基本的にツライもの。基本的に裏家業で無ければ、ラクしてちゃ儲けられませんものねぇ、ハァ。きっと楽しきゃいいのです。笑いながらお仕事できれば最高でしょう？　そうじゃないんですかねぇ？　う〜ん。

「よく、ドラマなんかで悪人が「覚えてろよ」と去っていきますが、なんででしょう？」千葉県　小判鮫さん：

そうですよねぇ本当は「ちくしょう、今に見てろよ！」とか「いてて、逃げろ！」とか言った方がいいですよね。

◀大阪府　スギモトエサシノフさん：アタリあり。『Ｔ２』のエリスにも同じ技が。

◀広島県　キントト萌葱さん：う〜ん、微妙なところに色気がありますよね。

◀福岡県　守さん：親娘でホーミングスワローできます。笑えるかも。

◀神奈川県　リットさん：男のロマンだという意見も。ではミニスカとバニーは？

▲神奈川県　リットさん：真の旅立ちの決意をしたアーク。『２』が欲しい！

▲兵庫県　夏木支那人さん：良くなりそうな『Ｔ２』。早くプレイしたいですね！

◀大阪府　鯨伏あいさん：どんどん、いっちゃって欲しいですよねぇ。

◀広島県　ＤＤＴ９５さん：力の抜けた良い表情ですねぇ。カッコイイです。

◀広島県　ＤＤＴ９５さん：マスコット的なデミトリが可愛いです。

◀群馬県　市村道一さん：ドーンという文字が似合いそうな平八。

▲大阪府　ささきりょうさん：実はこのハガキ違うコーナー宛だったりして……。

▲京都府　月子さん：いいですよねぇ。ホント、そんな雰囲気あります。

ロボコン０点な人Ｚｚ

▲神奈川県　気分爽快さん：マンガの方もおもしろいですよね。ゲーム化希望。

▲静岡県　韋駄天ＰＳさん：自画像（？）がトンでもなくかわいいです（笑）。

▲秋田県　ドラコニアンさん：可哀そがってくれている人は結構多いです。

冬といえば寒い。寒いといえば眠い。ところで、寒いと眠いが同時におこる（さねむい）と、それぞれの効果が自乗されるって知ってた？　：田

ハガキスペースが大きくなるにつれ、文章の量がどんどん減っていくな。楽でいいけど。

「最初の１台は発売日に買いました。音飛びがひどいので、もう一台買いました。廉価版の箱が青くてカッコ良かったので、それも買いました。おかげで本体は３台あります。でもソフトは『リッジ』だけです。あ、証拠の領収書も同封します」東京都　ピッピくん：

この男、どうやらマジらしい。よしよし、『リッジ・レボ』の為にもう一台買うべし。通信対戦用のモニターも忘れるな。もちろん、本体の数だけソフトも買うよな？

▲福島県　どらごんさん：今回のガイアは素早いですよ。飛ぶし。

▲三重県　288さん：『３』にへきへきが出るらしいってウワサは聞きました。

▲岡山県　吉永永吉さん：ウッヒャー、相変わらずスゴイ描き込みですねぇ。

▲東京都　松子・Ｍさん：「ＳＤ」盛り上がってますから。堂本采配はどうでる？

▲東京都　May-beさん：良かった。発売されて。『ヴァ』はまだだけど。

奴隷のどゞ

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「移植化計画」「カラーイラストベリーグッド」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いことは、現在鋭意制作中。とんでもないオリジナルグッズに…と言いつつはや半年。すいません。何せ隔週で増刊号もあるもんでっていいわけにしかなりませんな。とにかく後少し待って！

まんが／しろ・大野

◀埼玉県 みつき藍さん：こういう健康的なソフィアもありでしょう。

◀福岡県 毛の雲さん：結構ぞっとできそうでしたよ。楽しみです。

◀兵庫県 真嶋勲さん：『2』でませんかねぇ？ 名作だと思うんだけど。

▲岩手県 伊藤勇太さん：可愛いえりす。首まわりがおしゃれですよねぇ。

▲岩手県 伊藤勇太さん：とってもバッチグーなそひあさま。指がキレイ。

◀埼玉県 TERAさん：そうです問題はお金です！ お金なのです！

◀静岡県 韋駄天PSさん：えへへですか。そういうモノかも知れません（笑）。

◀大阪府 鯨伏あいさん：むしむしQはダメですかねぇ。Q〜。

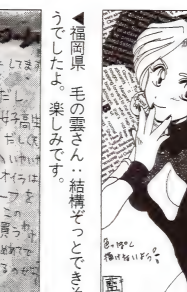
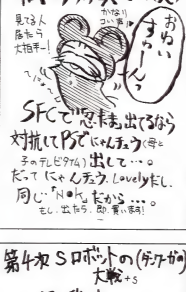
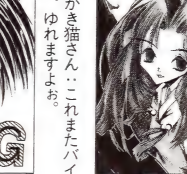
◀北海道 ボクシーバキューンさん：内緒ですよ（ウソ）。

◀大阪府 スギモトエサシノフさん：ザリガニつりいいですねぇ。

▲北海道 早霧さん：ドキッとしたらそれはときめいている証拠。

◀神奈川県 Dr・DEATHさん：買いましょ。就職活動中でもPS買いましょう。

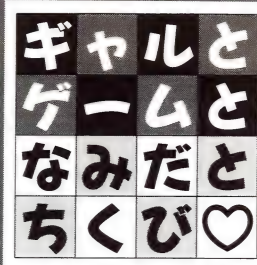
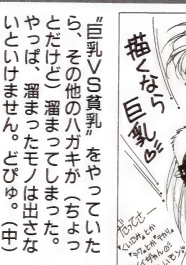
◀新潟県 高丸じえさん：ひらがなで書くとそれだけで何か違う感じが……。

◀青森県 ひっかき猫さん：これまたバインな由香ちゃん。ゆれますよぉ。

◀静岡県 妖彰姜さん：確かに似てますね。でも顔は全然違うから安心してね（何に？）。

◀熊本県 奇々幽鬼さん：トレイシーは味のあるキャラになりそうでしたよ。

「家の犬はボクがゲームをやっていると、必ずじゃれついてきます。本能で「遊んでいる」というのがわかるらしくて、ゲームしているヒマがあるならオレと遊べって感じで。RPGなんかだとまあ、いいんですけど、格闘ゲームのタイムアタックなんかをやってるときに見つかるともう×。とりあえず当面の敵はちゃっぴ（2歳・オス）ですか」兵庫県 中川昭雄さん：

遊んで欲しいんですよねぇ。特に犬はこっちの状況を読んでから突っ込んでくるから、ムゲに怒れないし。あ、地震大変でしたね。今現在も大変だとは思いますが、ガンバッテ下さい。

「寒いです。今年の冬は特に。どうしましょう？ このまま氷河期に入ったりしたら。異常気象なのかなぁ?」青森県 山梨なすびさん：

寒いときはコタツでゲーム。決まりでしょう。氷河期になったら毎日ゲームですねっ！ ってそんな問題じゃない？ トホホ。まあ環境破壊のせいかもしれませんねぇ。各自気を付けないと。

ギャルとゲームとなみだとちくび♡

『巨乳VS貧乳』をやっていたら、その他のハガキが（ちょっとだけど）溜まってしまった。やっぱ、溜まったモノは出さないといけません。どぴゅ。（中）

◀兵庫県 真嶋勲さん：そうかぁ描くならそうかもしれませんねぇ。

◀神奈川県 柴田絵里さん：『T2』じゃ左右別々に揺れます（笑）。必見。

◀群馬県 KOF岡田さん：ギリギリなイラスト。このコーナーにふさわしい？

◀大阪府 スギモトエサシノフさん：まあ、どっちでも良いと言えばいいような……。

◀神奈川県 さかしたRさん：とんでもない掴みショットですねぇ。

◀熊本県 島津弥七さん：あははは。女性ならでは（？）の特権ですねぇ。

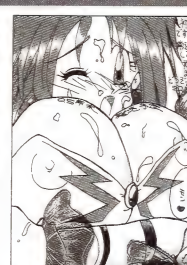
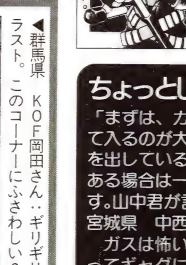
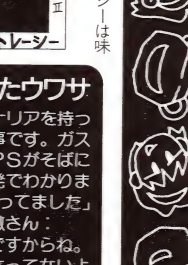
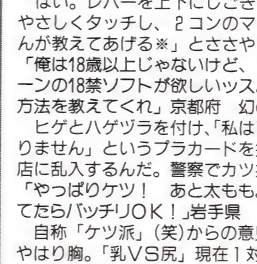
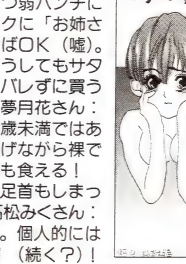
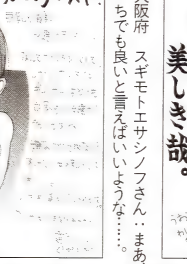
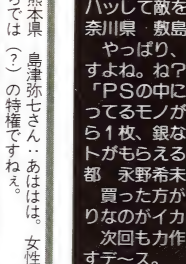
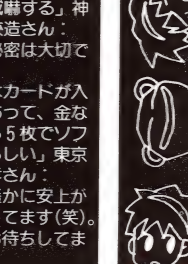
「『ギャラファイ』に、ルーミの服をビリッと破いてボロンと出たおっぱいをモミモミする技は存在しますか?」東京都 れいひいさん：

はい。レバーを上下にしごきつつ弱パンチにやさしくタッチし、2コンのマイクに「お姉さんが教えてあげる※」とささやけばOK（嘘）。

「俺は18歳以上じゃないけど、どうしてもサターンの18禁ソフトが欲しいッス。バレずに買う方法を教えてくれ」京都府 幻の夢月花さん：

ヒゲとハゲヅラを付け、「私は18歳未満ではありません」というプラカードを掲げながら裸で店に乱入するんだ。警察でカツ丼も食える！

「やっぱりケツ！ あと太もも。足首もしまってたらバッチリOK！」岩手県 高松みくさん：

自称「ケツ派」（笑）からの意見。個人的にはやはり胸。「乳VS尻」現在1対1（続く?）！

ちょっとしたウワサ

「まずは、カナリアを持って入るのが大事です。ガスを出しているPSがそばにある場合は一発でわかります。山中君が言ってました」宮城県 中西徹さん：

ガスは怖いですからね。ってギャクになってないような……。

「PSの秘密その8・非常事態にはミラクルボイスをハッして敵を威嚇する」神奈川県 敷島鮫造さん：

やっぱり、秘密は大切ですよね。ね?

「PSの中にはカードが入ってるモノがあって、金なら1枚、銀なら5枚でソフトがもらえるらしい」東京都 永野希未孝さん：

買った方が遥かに安上がりなのがイカしてます（笑）。

次回も力作お待ちしてますデース。

奴隷のど

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書でいっぺんに送りたいなどの場合は、ハガキと同じ大きさの紙のみOKとしております。まあ、管理の際、封筒とは別になるので、1枚ごとに県名と名前を書いてね。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意ですぞ。そして、基本的にハガキ全面がコピーでの参加は認められません。これまた要注意です。いやいや注意ばかりでまいりましたな。うん。

★増刊 電撃PlayStationZは12／13発売・詳しくは211頁!

のんふぃくしょん

まんが／猫有馬・イラスト／NDO

ハードの神様の犬

ウン年前、"リ"で始まる4文字のでかい携帯用ゲーム機を買ったんだけど、すごく寂しい想いをしました。すんごく……。 (犬)

メロメロっすぅ！　なにがって「新世紀エヴァンゲリオン」に。あっ！　ハードと関係ない話しでゴメンね。後でちゃんと書くから。で、「エヴァン〜」なんだけど、ガイナックスさんのTVアニメとしては「〜ナディア」以来なんで、もうドキドキ。最初は重苦しい感じだったけど、今はすんごいです。ポジトロンライフルなんか出てきちゃうし、映像表現なんか科学オタクで、もう胸がキュン　としちゃう。いろんな意味で、ガイナックスさんらしい。しかも、綾波レイがカワイイからトドメ。なんたって、気がついたら正座して観ているもの……って、イヤ〜ン！　我を忘れてる。だめだよ、仕事しなきゃ。

で、今回のネタは、4文字の携帯ゲーム機「リ○○○」。うわぁ〜、この名前を思い出しただけで目頭にこみ上げてくるモノが！

かれこれ3〜4年前だったかな？　あるゲームメーカーが、カラー液晶を搭載したハンディーゲーム機を発売したのは知ってるよね。利き腕がどちらの人でも遊べるように、画面表示の反転機能がついていて、みょ〜に横長なやつ。しかも、けっこうでかくて重いから超〜イカス。そんなゲーム機を、発売日に定価で買ったのは何を隠そうこの私です。

いま考えると、どうして買っちゃったのか理由に苦しむんだけど、とりあえず"なんか新しいモンが欲しい"っていう動機だけで買ったんだろうな。たぶん。

それにしたってひどいヤ。なにがひどいって、誰も買わないんだもん(笑)。おかげで、「8台つなげて対戦プレイ」という夢が叶わなかったどころか、全国のユーザーを集めたって8人いるかわからないんだから、悲しさ100倍 寒さ1000倍(涙)。だって、発売日から今日まで、①本体を買っている人、②買った本体を持ち歩いている人、③ソフトを買っている人、④電車内とかで楽しんでる人……みたいな、「この人は持っている！」とわかる人に巡り会ったことがないんだもの。でも正直な気持ち、アレってなぜか人前で遊びにくいゲーム機だったよね（持っている人はわかるハズ)。ソフトがイマイチだったのもあるけど、やっぱ携帯なのにデカイのはねぇ。

携帯用ゲーム機といえば、④みたいに移動中どこでも手軽に楽しめるモノがあたりまえ。しかし、アレは持ち運びに難あり。デカくて重いのもさることながら、電池が長持ちしないのは致命的。私なんか、本体購入してからすぐにファミコンのACアダプタを改造して専用アダプタを作っちゃったもの。でも、この考えは甘かった。「これで電源の心配はナシ」と思いきや、コンセントがないところでは遊べないじゃないですか。これじゃ、バッテリーが搭載できないノートパソコンと同じやんけ〜。……ハッキリ言って ダサダサです。

かといって、電池を装備して"電車内で遊ぼう"と意気込んでも、デカイもんだからやたらと目立ってこっぱずかしい。どのくらい恥ずかしいかというと、スッポンポンで秋葉原の中央通りを突っ走るくらい（マジで！)。

おかげで、その携帯ゲーム機をうききくん(PSの奴隷の担当バカライター後記を参照)にあげるまでの約半年間、一度として野外で稼動したことがなく、当時バイトだった自分は、編集部でヒマなときにACアダプタを使って遊んでいたありさま。しかも独りで。こんな寂しい遊びをするなら、ひとりエッチしてむなしくなるほうがマシですよ。まったく。

そしてあるとき、思った。「なぜ持ち運べない携帯ゲーム機なんか買ったんだ……なぜぇぇぇぇ〜！」と。

数日後、うききくんに「タダであげるから貰って」と声をかけ、半ば強引に渡す。そのときの心境といったら、「タダであげるくらいなら買うなよオイ！」っていうカンジですか。我ながら心が寒かったな。しかも、さらに寒くなったのは、一年後に彼の家でホコリまみれダニまみれのゲーム機を発見したとき。もぉ〜、スゴかったですよ。天ぷらにできるくらい"ころも"が付いていて。

というワケで、不毛なハードの衝動買いだけはしちゃいけません。つまらないソフト買うよりもガッカリしちゃうから。

★ハガキちょーだい、ネタくださいの叫び★

このコーナーも「DPSど」の中にあるんで、ハガキが採用されるとポイントがもらえるみたい。だから、お便りください。ネタはPSに限らず、ハードみたいなモノなら何でも可。ゲーム機全般からAV機器、赤外線追尾ミサイル、粒子加速器に至るまで、扱うネタの広さは世界一。ただし、ガスはダメです。危ないから(ハードじゃないって)。今回の私ネタのような体験談でもいいし、作り話や質問など、おもしろければそれでよし。ひらめいたら、DPSどハードの神様の犬係まで。ピッ。

ギリギリで今回の原稿とともに現れました。
命があって良かったね♡ (戸玉氏・談)
でんわでてね♡ ←業務連絡

◀埼玉県　神崎みちるさん：発売されました！　読み込みがねぇ……ちょっと。

◀大阪府　スギモトエサシノフさん：妖しい伊集院くん。岡村&マイケルぎみ。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で)。採用された作品には10ポイント差し上げます。次回のこのコーナーの締め切りは来年1／1消印有効。実は来月は年末進行でキツキツなのでお休みです。今回は慌てなくて大丈夫。同時にイメージイラストも大募集中！

前回のあらすじ：ボクは、魔法の成功しにくいキュウブリクの森で、パーティに見捨てられた魔法使い。とりあえず、延命の材料になるというバラス鳥を探そうとするのだが、突然、背後でうなり声！　が現れたのは毛ムクじゃらの動物と女の子。ボクはその娘に自分の名前を告げようとする。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

「(ボクの名は、）ラムダス。ラムダス・ホーン・2世。レベル3の操術士」

つい、なんだかバカていねいに答えてしまった。

「長い名前。貴族のボンボンなのね？　お遊びならヤメときなさい。この森は遊びで手を出すには危険すぎるわ」

そんなことは分かっている。昨日までは信頼できる（と思っていた）仲間がそばにいたのだから。そういえば彼らはなぜ、ボクを置いていったのだろう？　いくら魔法の効きが悪いとはいえ、ライトやエンチャントの魔法なんかは使えるのに。足手まといとはいえ、いた方が便利なはずだ。

「あたしの名前はルーベルト。正直に本当の名前を名乗ったみたいだから、貴方がなぜ見捨てられたかを教えてあげる。実はね、この森には……」　滋賀県　中野啓三さん：

「とりあえず熊が出る」に一票。

◀東京都　祥人さん：すいません。熊は出ませんでした（笑)。次回に期待？

◀山形県　緒方将さん：きっと寂しがってますよねぇ。はやくう。

ARC THE LAD
• KU • KU • RU •

◀東京都　MISEさん：なった人って、いったいどれくらいいるんでしょう？

TOKIMEKI MEMORIAL

◀広島県　DDT95さん：グローブがステキです。胸のフリルも。

ランキング一覧

ポイント	名前
130	龍王院弘SP
110	伊藤勇太
110	ささきりょう
95	りるひな
90	ポチ
90	柴田絵里
85	288
85	スギモトエサシノフ
85	雨水
75	山内みりゃ
75	施門潮
75	祥人
70	蘭弥弦
70	吉永永吉
70	てるリン
65	国士無双
55	まみこ
55	HEXA
55	犬彦砦
55	島津弥七
55	さらめんミハル
55	ズバットPS

50：いんさいどまいはーと、市藤にたか、マッチョ皆川、れいひい、多奈竜、DDT95、45：近江せにょ、Ke太郎、時定龍也 40：キントキ萌葱、一郎アキラ、大宮ゆう、気分爽快、なたねからす、文月美和、寿太郎、鯨伏あい、たまる、一寸、サモキン 35：鉄脚、中重仁里、真嶋勲、なつかわ颯、ぐみ、山下こいつ、MISE、まどのゆき彦 30：竹崎冬至、叫ぶ竜神苦紗美丸、炎のサスカッチ、市村道一、かむら唯人、TERA、韋駄天PS、ROホーミング、リット

★さて、ものスゴイポイント数になってきました。さて、来月は？

ことわざLet'sGO

「段田弾にも三年」神奈川県　山海珍味さん：

がんばってますって感じですか。

「PSある限り戦いましょう！」富山県　地気野あおいさん：

美少女戦士伝統のキメゼリフ。いいですねぇ。

「あとはノートとなる、パソコンとなる」長野県　松原驛丈さん：

スッゲー強引。ノートパソコンですか。

「四面草加」埼玉県　灘卓郎さん：

草加市はけっこうヤバイらしいって意味。草加市在住だからいいか。って今回、コトワザネタが全くないっていうじゃないですか（笑)。お願い。コトワザにして。いやこういうのもいいけど……。

付録推理ゲームの解答

はい、もうみなさん忘れているとは思いますが（ごめん)、8月号付録の付録「はじめて殺人事件」の解答をお送りします。完璧な正解者は……なんと無し！　しかし、ほとんど正解に近い（というかあってないのは引っかけ部分だし）のが愛知県　シミキンさん！やりますなぁ。さて、では彼の解答です。答え：犯人は広間警護の警官である。理由：1分間では1人1殺が限度。暗号R27、L4、R31＝ひろまと読める（簡単な置き換え。R1＝あ、L1＝ん)。破居男や警部を警戒させ、広間で全員を警護するためと、執事の口封じのために弘子の部屋で殺害した。警官が返り血を浴びている：惜しい。あと一つだけ足りなかった。「実は弘子の兄は5つ子だった」というオチが。まあでも、多くの応募の中でここまで見事だったのはシミキンさんのみ。賞品とは別に15ポイントさしあげます。

奴隷のど

めっきり寒さも増してきて冬本番になってきましたが、皆様はいかがお過ごしでしょう？やはりこんな時は、PSに熱中して寒さをぶっ飛ばすのが大吉って感じですな。特に対戦モノは熱くなりやすいので1番のオススメ。『リッジレーサーレボリューション』や『闘神伝2』などで、友だちとワイワイやると長くて寒い夜も、短くて熱い時に変わるハズ。ゲームをやりこんで眠くなったらケーブルをはずし、熱を持ったPS本体を布団に入れて湯たんぽの代わりにするのも一興……か？

参加冒険者大募集

Nights of Knights

超お手軽な読者参加RPGが電撃PSでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」とでも呼んで下さい。あ、そういえば岡村復活バンザイ……ってヤスユキちゃんの方ね。早くアルバム出してね。（魔）

超カンタン！ ニンニキニキニキニンニキっとちょっとその辺の天竺までありがた〜いお経をもらった帰りにアンミラでミニスカ鑑賞会やって、ちと高めな食事をとって、その後カラオケBOX行ったくらいカンタンな読者参加型ハガキRPGの登場であります。読者様より送ってもらったキャラをコンピュータに打ち込んで、戦わせるだけのRPGが！ って説明してるとなんだか中身なさそうですが、とにかく、そういうことです。下に書いてある規定を読んで、ハガキを書けば、もう完成。超カンタン。ポストにでもぶちこめば、戦えます。大丈夫です。誌面に載るかもしれません。DPSはなんだか絵のうまい人ばかり採用されて、ハガキが送りにくいぃぃなんて思ってた人にもピッタリ。絵のうまい下手は全く関係ありません。まあ、いかにうまくキャラクターを作り出すかが問題なんです。でも突き詰めていくとじゃんけんのようなもんなので、数値のこううんでない、貴方自身の運も関係しちゃってますが。優勝した人にはなんと大枚15ポイント！ たぶん何度も取れるもんじゃないけど、なんだかうれしいこのコーナーにあなたも即参加だ！ キャラを作るのは、きっとなんだか楽しいぞ！

手軽に参加したい人が読む所

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
全数値を足して25に なるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業 番号を書く。①、② またはA〜S

開いた場所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ ドシドシ応募して下さいませ。あ、でもハガキが掲載されるには何か設定とかは書いてくれないダメかな？ ＭＶＰは無条件に載るけど、他はなんか力がこもっているヤツをどうしても選びがちです。あ、そういえば次回も増スペースでいけるかなぁ？ 年末はページ足りないからなぁ。

さて今回のクエストは大陸南部の火山地帯、幻火の塔でのクエスト。とりあえず塔最上階の祭壇からアカシヤのルビーを取ってきてください。火山地帯なので有利なのは……？ 幻火の塔は太古の巨人族の遺跡。廊下などは非常に大きいスペースがとられています。剣をブンブン振り回すことも可能です。まあ、逆に広い場所での戦闘が多くなると、地形効果がほとんどなくなるので、素早いキャラが有利になるのですが。はたしてどんなキャラが生き残るのか？

締め切りは次号（２月号）発売日の12月27日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるから、あて先は「ＤＰＳど」だけで大丈夫。あ、でも、あて先に「クエストナンバー４」または「04」と書き加えるのを忘れないように。混ざっちゃうからね。締め切りの関係上次の号では発表が間に合わないから（また募集はするけど。次の号では12月号募集分を発表）、今回の募集分は次の次の号、３月号発表となります。なんか気の長い話の上にわかりにくいですが許して。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★
２月号　12月27日発売号（12月号発表＋４月号分募集）
３月号　１月末　発売号（１月号発表＋５月号分募集）
４月号　２月末　発売号（２月号発表＋６月号分募集）

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ〜Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしておくれ。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベルの呪文を唱えることが可能。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ない。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。+つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
左の初級編の戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を自分で選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙になってきます。難易度はアップ。こだわらずに、勝利を考えるなら、アルファベットの職業は止めといた方がいいかも。クエストについての説明は大抵最小限しか行われません。勝利するにはまあ、隠れ設定みたいな、その辺のウラを読むのが重要です。ガンバッテ。

11月分の発表は次のページ

まんが／TOM・イラスト／C次郎

◀神奈川県　ちゃたろうさん：『ときめき』に比べればタンパクですかねぇ？

◀広島県　Timさん：『ヴァンプ』……。PSユーザー、キリンになっちゃいます。

◀岩手県　伊藤勇太さん：戦う健気な乙女。でもどこのゲーセンなんでしょ（笑）。

▲広島県　DDT95さん：ちょっと強化外骨格入ってますか？ え？ 違いますか？ のローズ。

◀東京都　高中夏生さん：ちょっとHなくらいがいいって話もありますけど……。

◀東京都　TOROさん：とてもPSの奴隷なのがわかるハガキでした。

◀福岡県　鉄脚さん：ヒマですか。稲中ネタ書いてるとどこかから見られてるような気がしません？

◀東京都　蘭弥弦さん：もう、お姫さままでも着てないって感じですか。コスプレが大変そう（笑）。

奴隷のど

そういえば「ボトムズ」のＬＤボックスが再販されましたな。昔、発売されていたものはどこに行っても売り切れだったのでファンの私としてはかなりうれしい。年末に４万の出費はイタイが、まぁしょうがないでしょう。また（魔）にムダ使いしたと叱られるだろうなぁ……。そういえば最近犬くんがサトチーにだまされて変なＬＤを買ったとか……。ただでさえ貧乏な犬くんをだますなんてひどいヤツだ。みんなは友だちは大事にしようね。（う）

増刊 電撃PlayStationZは12／13発売・詳しくは211頁！

GOGOマッピー①
まんが／宮須弥

最近ねでもさめてもゲームばかでですごく幸せなの
うっとり…
ほう……
じゃあさそのかし4コマのネタにもたまったろーね
そーいやタクティクスオウガとうとう100時間こえちゃってさ
PS(プレイステーション)はどーしたの？
CD機能くらいしか使ってないかな…？

Night of Knightsクエストナンバー2発表

迷いの森の探索：さて、クエストナンバー2は大陸中央の迷いの森の探索。魔法が成功しにくい森ということで魔法使い系の職業はキツイ勝負になりました。実は逆に戦士系がとても有利なクエストだったんですが……またも最も優秀だったキャラ、MVPは純粋な戦士系でない糸使いの方でした。トホホ。まあ、このようにこちらの思惑通りの職業がMVPを取れるとは限らないので、好き勝手に職業を決めてもいいかも。でも心配だったので統計を取ったら……ちゃんとこちらの思惑通りの傾向になってたからちょっとホッとしました。

MVP

◀神奈川県　みたらい潔さん：すごいです。主催側の予想を打ち破って勝ってるワケですからものスゴクエライです。この文を読んだ人はみたらいさんエライって心の中で2回繰り返すようにしましょう。しかもこの方は絵までうまい。スゴイ。でもこんな所で運を使いつくしてないといいんですが……大丈夫ですよね。これを機会につきまくる？

▲大阪府　国士無双さん：0は……なるべく避けた方がいいかもしれません。

▲大阪府　スレッドさん：モデルがいそうな糸使いさんですね。

▲神奈川県　近江せにょさん：すばやい魔術師はけっこう強いみたいです。

◀新潟県　りひるなさん：わからなくても出してみて下さい。ね？

◀茨城県　まみこさん：帯剣した僧侶ですか。なかなか意外でかっこいいですね。

◀山形県　久保静士郎さん：ドモンなエイジと物憂げなカインですねぇ。

▲兵庫県　クリケンさん：なんだかもう……立っているだけで強そう。

▲東京都　MISEさん：数値は25未満でもOKです。それいないなら何でも可。

▲鹿児島県　IRISさん：かわいいなぁ。拳法士ですモンねぇ。いいなぁ。

◀大阪府　ささきりょうさん：やはり魔獣使いはマント、というかローブが似合う？

◀福岡県　風騎せりすさん：典型的な拳法家な女の子。元気はつらつですね。

◀宮城県　一部アキラさん：もっとスゴイムームー星人とかもでないですかねぇ？

▲千葉県　秘色さん：女の刀使いも妙に格好良くていいです。結構目立つし。

▲福岡県　桜花さん：いや、これはTRPGではないのですが……（笑）。

▲神奈川県　てるリンさん：のろいのシャベルは装備解除不可能なんですね。

◀広島県　苦紗美丸さん：これまたカッコイイ爆火師。ボデコンです。

◀大阪府　おーざっぱ・Tさん：これまたかっこいいです。目がキレイ。

◀秋田県　市藤にたかさん：最初、ヌれ百式かと思っちゃいましたってダメですか？

◀三重県　満腹丸一年分さん：いいです。きょうい が平仮名なのもばっちり。

◀石川県　瓢亜Bさん：魔獣使いってば人気職業です。みんな獣好き？

▲宮城県　おとかみさらぎさん：斬りますか……斬りまくりですか。で、美女。

▲新潟県　宮川真武さん：フッて笑い方がイヤンです。耳もありますもんねぇ。

▲神奈川県　施門潮さん：かわいいです。こういうのに弱い人が多くて……。

▲神奈川県　OJNさん：過去のキャラ勢ぞろいだといいんですけど……どうでしょう？

奴隷のど

いやいや『タクティクス・オウガ』が終わったと思ったら、今度は『ロマサガ3』にハマってしまった。（魔）はユリアン＝アルベルト、ライターのサトチーはミカエル、犬くんはエレン、（ほ）はモニカ、私（う）はトーマスでプレイ。同じゲームなのにイベントが違ったりして、みんなで情報交換や自慢話などなかなか盛り上がっているのだ。そういえば前作（『2』は私はナシ）でも盛り上がれたなぁ。ゲームだけじゃなくそれ以外でも楽しめるのが『ロマサガ』のもうひとつの魅力なのではないでしょうか？

「名前：クリア／HP：12／つよさ：8／かしこさ：1／すばやさ：3／こううん：1／職業：A／自らの身長よりもわずかに長いくらいの大剣（約2メートル弱）を振り回す剣士。まあ、すばやくないので、当たらないのが弱点。元傭兵騎士団の副隊長。女癖が悪くて、放り出された」山形県　敷島直美さん：
「名前：ソレリアラ／HP：5／つよさ：2／かしこさ：8／すばやさ：7／こううん：3／職業：P／影分身からの各種必殺技を得意とする宗雅流の免許皆伝忍者(笑)。実は幼少のころ、潜在能力を見込まれて忍の里にさらわれてきた可哀想な娘。心のどこかで本当の母親を捜し続けている」京都府　士籠検案さん：
「名前：マチルダ／HP：3／つよさ：1／かしこさ：11／すばやさ：3／こううん：7／職業：1／外見は幼いが、本当は28歳の妖しい魔女。そのこううんでここまで生き残ってきた」東京都　マーリックスさん：

▲東京都　祥人さん：なんかとーってもカッコイイです。ぎゅむう。ツメもOK。

▲高知県　葛生千夏さん：足が、足がぁ……ドキッとしても短パンですか？

▲香川県　金剛三昧さん：剣が小さぁい。それよりも何人なんですか？　彼。

▲長崎県　お銀さん：武器がお鳥ってのも○。しもべは実戦闘には未登場です。

▲新潟県　高丸じぇさん：暗いところとか好きらしいです。彼ら。

▲埼玉県　雨水さん：姫なんですね。ヒメ様。そういう設定もいいですねぇ。

▲千葉県　文月美和さん：十字架のペンダントがよりいっそう背徳的ですね。

▲大阪府　国士無双さん：頭に巻いたベルトがなんだかスゴイ。ピアスも。

▲埼玉県　サモキンさん：いいなぁヤマザキくん。でも、いじめられっ子です？

▲東京都　ぴーちょさん：8歳なのに賢くてカッコイイと思えるのがスゴイ。

▲東京都　片桐祥さん：フハァ。闇に溶け込む仕事人なわけですねぇ。

▲愛知県　中重仁里さん：理想高いですか。しょうがないです。かわいいから。

◀愛知県　青玉土さん：みんな忘れちゃいますよぉ。『ZERO』出ちゃうし。

◀新潟県　りるひなさん：増えました。しかも強い。動き良いですよ。

まんが／白虎かなめ

◀神奈川県　施門潮さん：実はそういう人多いです。『ドラ○エⅥ』も寝ちゃいそう。

◀東京都　MISEさん：ダメになっちゃいましたか。そのまま行きましょう。共に。

◀東京都　大宮ゆうさん：なんか楽しげなパステルすぁ～ん。

◀東京都　ぐみさん：後ろのクマが……クマの顔が……いいなぁ。

◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：そういうのもアリです。このゲーム。

「PSどを読んでいると、なんだか楽しくなります。なぜでしょう？　こんなに字が小さいのに。それだきゃ何とかしてほしいけど」鳥取県　科倉しなのさん：
……すいません。字の小ささは各種、お叱りのハガキが舞い込んでいます。近視関係でかなりツライなんて御意見も……。が、出来る限りのハガキ、出来る限りの情報を載せるようにしようなんて考えると、こんなになってしまうわけです。これはもう、相反する命題であって、どちらかを選択するしかないわけで……今の所字を小さくするという方向に向かってしまっています。ごめんなさい。もっとうまい表現方法を生み出せればいいのですが……。

お笑い4コマ道場

今回も大紹介なのだ！　次回、ちょっと、拡大できそうなのでたくさん送ってね！　ムズイとは思うけど。ガンバッテ。（ま）

まだまだ随時募集中！　例のようにハガキに天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしもスッゲーイカス作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が光輝くかもしれない！　しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、規定の原稿料（商品券）プレゼント！

この大きさにおさめてね！
天地14cm
左右6cm

◀神奈川県　雲丹の平蔵さん：エイジが子どもでいいですねぇ。

◀佐賀県　青色Tシャツさん：さ、最後のコマのアンナの顔が良いです。

◀神奈川県　施門潮さん：確かに痛いです。連打はいけません（笑）。

◀大阪府　鯨伏あいさん：2本連続採用でも受験生なんですねぇ……。

◀大阪府　鯨伏あいさん：幼稚園お遊戯的なかわいいノリがいいです。

◀岐阜県　田中将司さん：とほほ。しごくとすごくは……あ、似てますね。

奴隷のど

オ○ク様の大イベントのひとつ、冬のコミケ（日本最大級の同人誌即売会）の時期が近づいてきました。ここでは同人誌の即売会の他にコスチュームプレイヤーもたくさん参加しているので、見に行くだけでも結構楽しいぞ。今回は『アークザラッド』のククルや『藤丸地獄変』の韋駄天風子なんかのコスプレが見れそうな予感。でも、一番見てみたいのは『闘神伝2』のソフィア！　しかも色が1Pバージョン（黒）だったりしたら、鼻血ブー（バカ）確実!!　写真を撮って編集部に送って。頼む！　本人でも可。

★増刊　電撃PlayStationZは12／13発売・詳しくは211頁!

超教師物語

まんが／さいとうつかさ

他機種のことも話したい!

さて新作ラッシュの12月ですな。みなさんは何を買いますかな？　私はいろいろ買っちゃいますぞ!?（ち）

どうもです。先月は上手いこと（う）にこのコラムを押しつけたんですが……今回はまた私です。話かわって（ち）は、TOWNSユーザーなのですが、TOWNSもしずかにその一生を終えようとしており、寂しい限りですな。寂しいからFMV－TOWNSでも買ってしまおうかと悩んでおります。そんなこんなのパソコン業界も最近とみに活発。『Windows95』効果といったところですかな。ゲームの方も、コンシューマ各社が『Win5』向けにソフトを出すとのことで、その動向には要注目。3Dアクセラレータチップ（おもにポリゴン描画機能に特化したチップ）搭載なんてのもマシンのトレンドになりつつあって（ナムコはNECのチップに対応する『95』用ソフト『レイブレーサー』をリリースする予定があるとのこと）で結構楽しみですな。

SS　新世代機の一翼を担うSSですが、注目はトレジャー製作のアクション（対戦格闘）RPG・『ガーディアンヒーローズ』ですかな。3ラインバトルで入り乱れた戦闘シーン（名作『幽遊白書　魔強統一戦』みたいな感じ）は必見ですな。こうゆうのを見ちゃうとSSは2D優位だと実感できますな。いやはや早いところ『ハンター』で遊びたいですな。

SFC　新世代機の波にもまれて、急速に勢いを失っている感が強いですな。でも、大作だけでも売れているからまあいいのかも。任天堂のF◎も新作が発表されるらしいしね。ところで、SFCから64体制に移行したら専門誌は大変ですな。新作の数を絞ると任天堂が明言しているから、記事をどうやって作ったらいいのだろうか？　なにかと心配ですな。

PS　新世代機登場から早1年。こんな短い期間にもハードの栄枯盛衰の悲哀を見ることとなりましたな。そんな中、PSはどうやら勝者の仲間入りができたようで、とりあえずは安泰でしょうか。しかし、スペック面での不安も見えてきた今、安心はできませんな。その点はSSも同様で、どの時期でどんな対策を講じるのか今から大変興味がそそられますぞ。

その他　巷では、『95』『95』と熱狂しておりますが、ゲーム業界の方はどうかっちゅうとですな、こりゃまた大熱狂ですな。とくに熱心なのはコンシューマ業界ですな。セガ、ナムコ、カプコン、スクウェアなどのビッグメーカーが参入予定。とくにナムコは、『レイブ～』以外にも自社の看板タイトル『鉄拳』や『エアコンバット』なんかも出すそうですぞ。パソゲー業界ではTGLさんが、『Win95』と同時発売のRPGタイトル『R2』を出しますし、看板タイトルの『ファーランド』シリーズもリリースするとのこと。動向からは目が離せませんな。

◀神奈川県　多奈竜さん：不幸のPSですか……奴隷はマネしちゃダメです（笑）。

◀東京都　祥人さん：好雄ファン急増中みたいですね。ロ説けたら良かったのに。

◀大阪府　まぐろのまっこさん：エイジの突っ込みが激しいですね。

◀滋賀県　ごぢうりさん：コケティッシュなモリガン。でもバインです。

▲静岡県　韋駄天PSさん：年内発売決定？　冬休みは『T2』とこれ？

▲京都府　龍王院弘SPさん：（死語）が効いてますねぇ。なるへそ。

ゲームソフト激論座談会

読者様の意見で斬る！　それまたっゲームソフト激論討論会なのでふ！

「『ウィザードリィVII』けっこういいです。アクセスの多さも音切って、アニメ切ったらそれなりに楽しくて。まあ、寂しいですけどね。客観的に見てSFCに負けてるのは。まあ、でも思ったより良かったんでOKです」群馬県　翔野真さん：

魔：ちぃ～す。初っぱなは『ウィズ』です。
ほ：これはデキのスゴク良いSFC版が同時期に出てしまったのが一番の敗因ですな。
ち：アクセス多すぎ。
バ：まあ、それだけでやらん人は絶対にやらんわな。
魔：あと致命的なのは、小さいテレビだと文字が読めないって事。これはツライ（笑）。
う：キレイなのはいいんだけどな。ホント。

「設定なんかは好きなんですけど、『藤丸』ってば作りが粗いような…もっとていねいに作ればもっと沢山の人が遊べたのにぃ。ねえ？　そう思いません？」静岡県　マコトノアキラさん：

魔：確かにその通り。攻撃受けたときにダメージ喰らったアニメが無いのは悲しすぎ。
う：バランスもキツキツでしょう。ムダなレベルアップが死ぬほど必要だっていう。
バ：戦闘時、カーソルがあわせヅライのも×だなぁ。PSは他にこういったSLGタイプのゲームが無いんだから、細かいところに気を付けて欲しかったなぁ。
魔：最初のソフトの責任ってあるからねぇ。でもそれなりに盛りだくさんで楽しいとも思ったけど。
う：『タクティクス』と『ロマサガ』の合間にやりこみましたよ。私は。

「『ビヨンド・ザ・ビヨンド』面白いです。戦闘時に連打しなきゃいけないんで眠くもならないし。これでもう少しキャラの顔グラフィックとシナリオに力を入れてくれれば……でも定価分は楽しんだからいいか」埼玉県　メルへぇンさん：

バ：なんだか今回、だけど～っていうのが多いなぁ。みんな不満があったワケね。
魔：メルへぇンさんじゃないけど、オレは『ビヨビヨ』はキャラの顔がダメでプレイしてないもん。
ほ：それなりに面白いと思うんですけど。
う：それなりじゃぁ。ついなぁ……『ロマサガ3』に手が……。
ち：PS初の大作という金看板を背負ったワリにはダメですな。まあ、ソニーは広告がうまいから、当たるソフトがでるまで大作の看板を背負わせるかもしれないけど。
魔：そうかんたんにいい、RPGは発売されないよなぁ。左下のおーしま某さんの言う通り、SFCのRPG状況を求めているのかも知れないけど……ゼイタクかな？
バ：いや、1年後にこれじゃぁダメでしょう。来年の今頃じゃ遅すぎ。ソレこそまあ、例えばだけどプレイステーションの後継機が発表されたりするかもしれないし。
う：イテテ。PSにはRPGは無いまま？
ほ：あるかもなぁ。

「『ビヨビヨ』になんの恨みもないですけど、ソニーの広告「RPGまでプレイステーションに勝たせていいのか」には参りました。勝ってないじゃん！　以上」茨城県　金島槙二さん：

魔：ほら、こういう意見が（笑）。
ほ：全然勝ってないもん、実際。誰に勝つかもしれなかったんだろうか？
ち：SSより良かったかなぁ？
ほ：『レイアース』があった時点であっちの勝ち。
う：3DO？
魔：『ソード＆ソーサリー』はいい勝負でしょう。
バ：セガの比較広告じゃないんだから、ゲーム業界でこの手の戦法はダメですよ。結局善し悪しはソフトなんだから。
魔：そうだよなぁ。ソフトって好みの問題もあるしなぁ。絶対的な価値観は表現できないもの。
う：とりあえず、大きなこといわないで、アタリが出るまで、地味でセンスのいいCFで攻めてくのが賢いと思うなぁ。
ち：オレもそう思う。せっかくここまで、タイミング的に格闘ゲーム、『闘神伝』『鉄拳』『ゼロディバイド』では外してないんだし。ね？
魔：それともRPGは他機種にまかせてスッパリやめちゃう？　それもなさけないですなぁ。

▲神奈川県　てるリンさん：トホホ。お願い。プロにはなって下さい。

▲埼玉県　おーしま某さん：その通りな意見。でもPSにガンバッて欲しくて。

世界で一番難しいクイズ

涙の最終回！　でも俺は泣かない。だってそんなに悲しくないんだもん（笑）。（I）

いきなり終わってしまうんですけどね、答え合わせだけはしっかりやっておかないといけませんよね。それでは下っ腹に力を込めていってみます。
【A1】三島平八の奥さんの名前は、三島一美です。平八ステージの床に相合い傘の落書きがあるんですねぇ。そこにしっかりと書かれてあります。平八と一美の息子で一八……安直ですねぇ（笑）。
【A2】私が2年の3月で中退し、「オーラ」というバンドもOBだった学校。その名は東放学園専門学校！　いやぁ、つまらん問題でスマンね。
【A3】岩手で放送されなかった仮面ライダー。それは……仮面ライダーアマゾンだぁあっ!!（泣）十面鬼とかギギとガガの腕輪とか、知識だけはあるんだけど、リアルタイムで見てないんだよぉ。初めてTVでアマゾンを見たのは、ストロンガーで7人ライダーが大集合したときだけ。俺はいまだに怒っている。かなり本気だ。地元のTV局の就職口を蹴ったほど怒っているのだよ。

正解者は例によって0名ね（笑）。こんな小さなコーナーにハガキを送ってくれた皆さん、どうもありがとう！　賞品はいずれ発送するからガッカリしながら待っていてくれ。次号から「世界で一番難しいクイズR」が始まったりなんかしないから、期待なんかしないように。（←いやなんか悔しいからタダでは終わらせたくなくなった・魔）

話は全然変わるんだけど、俺はパソ通もやってるんで、IZUNAというハンドルをどこかのネットで見かけたら電報でもください。PSの情報とか募集してます。基本的に草の根しか行ってないから、ニフとかで探してもムダだよん。やっぱパソ通は情報が早いからね。雑誌に情報が載る前に、ネットワーカーはみんな知ってたりすることって結構あるし。それでは、今度はオンラインで。

奴隷のど

電撃サターン2号…世界一小さなサターン専門誌も今月で2号目。しかも定価はマクドナルドのスマイルと同じ0円。今月は多機種のコーナーを（ち）に取られたので、悔しいから（う）がここを乗っ取りました。さて、今回は発売間近なゲームを紹介しましょう。まず『バーチャファイター2』。セガの年末イチオシ作品だけあってデキはかなりいいです。アーケード版よりオプションが充実しているし、CDのアクセスもほとんど気にならない程度。オリジナルのオープニングもカッコイイ。（右へ続く）

脳ミソとび出てしまうようなバラの花ほどスバラシイ！

情報をあなたに！

●『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』＆『がんばれギンくん』のサウンドトラック発売！

『サムスピ』シリーズ第3弾の『斬紅郎無双剣』と独自の雰囲気でゲーマーに人気の『がんばれギンくん』のオリジナルサウンドトラックがポニーキャニオンから12月16日に発売されるぞ。どちらもオリジナル音源を余すとこなく収録。お約束のボイス＆ＳＥも、もちろんバッチリあるのだ。『サムスピ』の方は11月にゲーセンに登場したばかり。ＮＥＯ・ＧＥＯ版も12月1日に発売されるので、ファンならどちらもゲットしたいところ。今回はキャラボイスに声優の桜井智らも参加しているので、そのテのファンの人も聞きのがせないぞ。

もうひとつの『がんばれギンくん』はちょっと変わったミニゲーム集。この魅力（？）に取り付かれたヤツも編集部にけっこういる。どちらの価格も、お求めやすい1,500円（税込）というのがうれしいね。

●任天堂の傑作シミュレーションＲＰＧ『ファイアーエムブレム紋章の謎』がオリジナルビデオアニメーションになって登場する!!

今回もとになるのはＳＦＣ版『ファイアーエムブレム紋章の謎』。第1話では、「紋章の謎」第1部暗黒戦争編のエピソード、「マルスの旅立ち」を完全アニメーション化する予定。続く第2話「紅の剣士」では、ゲームのシナリオ「デビルマウンテン」を再現する。美形の剣士ナバールがさっそうと登場するのだ。気になるスタッフの方は、監督に三沢伸、キャラクターデザインはもりやまゆうじ、と実力派スタッフが勢揃い。

発売元はＫＳＳ。第1話のリリースはビデオとレーザーディスクともに'96年1月26日予定。

◀ヒロインシーダとマルスの淡い恋愛関係がどう表現されるか気になるところ。

価格は各巻ともに￥5,800（税込）。初回特典には特性ライナーノーツとＢ２版ポスターが用意されている。ほかにもＫＳＳでは集英社『スーパージャンプ』に好評連載中の江川達也のちょっとＨな人気コミック・『ゴールデンボーイ』のＯＶＡが好評発売中。アニメ史上最強の胸の揺れを誇る本作品は、現在第1巻、第2巻までがリリースされている。価格は各巻￥5,800（税込）。第3巻は12月22日発売の予定。

まんが／ＴＯＭ

ヤー12月ですね。ヒーヒーこれを買われる皆さま、こっちもいましたか。あのゲームのために。

PS プレイステーション拡張計画

いろいろと問題があると言われる今のPSの体制。しかし本当に問題なのは、これまでにないこと、一般的ではないことを認めようとしない閉鎖的で排他的な日本人の性質であって、新しいことをしようとしているSONYだけを責めるのはどうなのかね～とか思ってるけど口には出さない。大人だから。（ち）

「PSの１万円値下げに対して怒っている人が多いようですが、某サ○ーンなんて、ほぼ同時期に１万円値下げしたあげく、今度は五千円のキャシュバックっていうじゃないですか。おまけにプレプレのようなサービスもやってないし。○ターンを発売日に44,800円出して買った私に比べりゃ、可愛いもんですがな」秋田県こばぴーくん：

確かにPS値下げには怒っても、SS値下げに怒っているという意見はほとんどなかった。しかし、これはうちがPS専門誌だからで、SSの専門誌さんの方では逆にSS値下げを怒っている意見が殺到していたのではないかと思う（推測だけど）。何にせよ、自分が買ったより安くなったからって怒ってたんじゃ、パソコンなんて買っていられないから。30万で買った１週間後に10万円切ってたなんて普通（経験済み）。ま、日進月歩のこの業界、払った料金そのものではなく、払った金額分だけ満足できたかが重要でしょう（泣）。

▲宮城県　松田春梢さん：値段が高いばっかりに買いそこねてるソフト多いです。

▲東京都　松子、M.さん：悲劇です。発売スケジュール延期が多くて……。

▲愛知県　コアラの軍隊さん：でも、ＦＤハードはかさばるし、高いんですよ。

▲岡山県　トベ！イサミさん：幅が広がったという見方もできますね。

▲滋賀県　辻村肇さん：わかってても止められないんだそうです。ガクシ。

▲神奈川県　ういーんさん：確かに。そんな感じを受けますデキのゲームが……。

▲静岡県　妖彰姜さん：良いゲームばかり出てれば問題ないんですが。

クソゲーマー 万才

今年ももうすぐ終わり。年末にはゲームがたくさん発売されるけど、今年はどれくらいのクソゲーが出るのかな……。（う）

「PCエンジンの『アルナムの牙』はすごかった。『エメラルドドラゴン』みたいなゲームかと思ったら、全然違った。バグるし。でもけっきょく最後までやったけど……。PS版はちゃんとしていると信じています。あの絵は好きだから……。」埼玉県外刈孝一さん：

（う）もPCのレビューでやったけど、確かに……だったよね。（確か去年の年末だった…これで正月がつぶれたよな！）点数も低めに付けたような。でもPS版はジャンルが変わってAVGになったとか。木村氏の絵が好きならバッチリだと思うよ。

◀新潟県　餓狼電鉄さん：でも当時はあういうの無かったから楽しかった記憶も……。

◀茨城県　波鈴さん：￥500って画期的でしたよね。儲けは少なかったみたいだけど。

◀大阪府　ＹＷＣＡ会館さん：似たので『ボールズ』ってソフトも。

◀京都府　ギャギュレイさん：元がパソコンのしかも10年前の作品だから……。

◀愛知県　ＥＶＡさん：で、で、でででって音楽が印象的。

▲大阪府　ＹＷＣＡ会館さん：ただの兄弟喧嘩ってのが親子喧嘩に通じてます。

◀東京都　ぽてとさん：何事もやはり愛が強いのです。やはし。

◀福岡県　鉄脚さん：世界のゲームの中で最高傑作だというウワサも。

▲山形県　まくってチャンプさん：でもやりこんだ人も多かったんですよぉ。

奴隷のどビ

これで満足できなければ基板を買うしかないでしょう。『メガテン』ファンの私としては『デビルサマナー』も見逃せません。今回は仲魔のシステムがかなり凝ったものになり、かなり遊べそう。私は『ドラクエⅥ』が終わったら絶対プレイします。他にも『セガラリー』や『結婚』、『ダライアス外伝』といった見逃せないタイトルがたくさんあります。う～ん、楽しみですな。で、ハガキが来ません。おかげで（ち）もすねちゃいました。何でもいいからＤＰＳどせい係にハガキ下さい。何かあげるから。

増刊 電撃PlayStationZは12／13発売・詳しくは211頁!

GOGOマッピー②

まんが／宮須弥・イラスト／岩瀬さとみ

奴隷の趣味

奴隷の趣味はなんでしょね? 恥だと思う自分の楽しみを……教えて下さい。恥のかき捨てで一攫千金! ってハガキ採用で5ポイントじゃお金持ちにはなれません。ガックリしましたか? ならばその気持ちをハガキに託してくれ! タクしてってもオタクしてってことじゃないぞ! (魔)

「献金するのが趣味です。小銭があると箱に入れずにはいられないたちなんです。けっこう¥500玉入れたりしちゃいます。トホホ」京都府 路美亜さん:

私の友だちには献血が趣味の人間がいます。オレンジジュースをもらうのがうれしくてうれしくてしょうがないらしいんです。なかなかいいヤツです。

「壺を集めています。でもイイモノは高すぎて……そのうち自分で作りたくなりそうで怖いです」富山県 真田真左右衛門さん:

渋いですねぇ……確かに若干14歳の趣味にしては渋い。良いモノは高すぎるでしょう。お小遣いなんかで買えるのかなぁ? ひょっとして金持ち? さて今回からあなたのおすすめなアイテムも大紹介! ハガキちょーだい。

▲大阪府 スギモトエサシノフさん:大阪の人は熱いですから。また飛びます?

▲愛知県 佐久間飴太郎さん:ハーメルンが好きです。他もいいですよねぇ。

▲石川県 めけさん:男の子はこれくらいいさぎよくないと。ね。

◀茨城県 まみこさん:点描で片桐さん。お疲れさまでした。

◀大阪府 スギモトエサシノフさん:リアルなすね毛がなかなか(笑)。

◀神奈川県 柴田絵里さん:初クリアがこの人(あえて隠す)ですか。さすが。

◀岐阜県 中村由美子さん:おめでとうございます。ささやかですがお祝いします。

▲茨城県 乱殺義博さん:なんだか迫力のあるハガキ。元気いっぱいですね。

▲神奈川県 施門潮さん:私はナタクを使う資格がないとかロ走るんですね。

▲神奈川県 気分爽快さん:人とか食べ始めたらどうしましょうか?

◀秋田県 市藤にたかさん:ナル様は予想通りこれくらい小さい事が判明しました。

▲北海道 谷正美さん:2月まで延びちゃぃました。悲しいです。

▲愛知県 Yukieさん:髪の毛の質感が見事です。胸も見事、です。

◀愛知県 中重仁里さん:動きはまさに見事です。期待しましょう。

◀神奈川県 佐伯真雪さん:アレがアレてナニするマンガですね。

◀広島県 キントト藤ノ宮さん:この手の方は多いです。待ってます。

◀京都府 月子さん:モリガンですよね? なんか服が違くて…。(トホ)。

◀福島県 猿公さん:ミニ傍太くんがかわいいです。洗濯しているし。

◀神奈川県 HIROKIさん:クスクスと言われても(笑)。

◀千葉県 石井実和子さん:妖しい動きなら超お得意のレイ。

▲神奈川県 施門潮さん:まあマジメだから詩織ちゃんは。これくらい柔らかい方が…。

▲広島県 DDT95さん:人間はダメージ受けるのみですか?

▼茨城県 まみこさん:周りのお友達が可愛いです。

▲岡山県 トペ!イサミさん:ニンニンの半蔵君ですね。

◀愛媛県 GRUさん:ソフィアが意地悪そうでかっこいいです。

◀愛知県 350円さん:宇宙バックのブル。何か緊張してるようにも見えますが…。

◀広島県 あるぴぃーさん:確かにこの2人所属のレディースは無敵で

奴隷のどい

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか? ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの? と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので(笑)、小さくならOKにします。メインはネタにしてねぇ。

▲広島県　苫紗美丸さん：確かに変わります。オレの拳をくらえっ！

▲石川県　闘神ＮＥＣＯさん：時には浮かせてみたりもするわけですね。

▲宮城県　たかしさん：意味ないですねぇ。ヘルメットになったりして。

▲栃木県　イチ・ディバイドさん：うまい。ゲッターはそのままですけど（笑）。

▲熊本県　島津弥七さん：ドモンもですよねぇ～ムリですよねぇ～。

▲北海道　イマッチガイアさん：丸井に買い物。西武なら良かった？

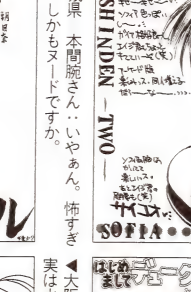
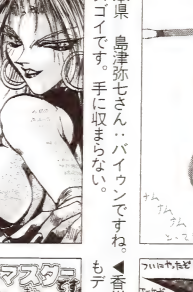
▲埼玉県　雅さん：ナムナムですかぁ。大好きな感じですね。

▲熊本県　島津弥七さん：バイゥンですね。ものスゴイです。手に収まらない。

▲茨城県　本間腕さん：いやぁん。怖すぎです。しかもヌードですか。

▲愛知県　ＨＥＸＡさん：やりこむとけっこう楽しいですよね。対戦も。

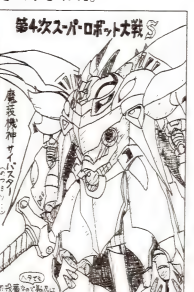
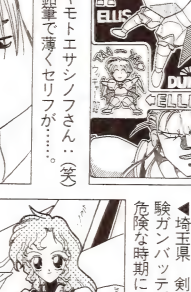
▲神奈川県　ＯＳＡＭＵさん：ギリギリ18禁に触れないくらいとか（笑）。

▲神奈川県　雲丹の平造さん：いくらなんでもグレすぎですよねぇ。

▲岐阜県　ズバットＰＳさん：とにかく動きの速さに圧倒されました。

▲香川県　デューク・マスターさん：今回もデューク強そうでした。

▲大阪府　スギモトエサシノフさん：（笑）実は水色の色鉛筆で薄くセリフが……。

▲北海道　和泉宮太さん：目がキレイ。何か鋭くてかっこいいです。

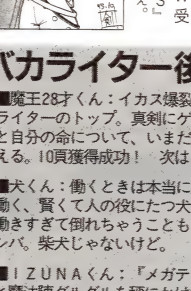
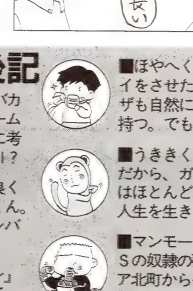
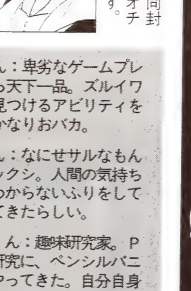
▲広島県　りささん：エイジのほおけた顔がハムスタ系で可愛いです。

▲香川県　安部茂樹さん：ＳＦＣでオリジナルストーリーの外伝が出るそうです。

▲福岡県　鉄脚さん：同封のビラ、続き下さい。オチがあったらうれしいです。

▲埼玉県　剣之介さん：受験ガンバッテ。「第4次Ｓ」危険な時期に出ますねぇ。

▲東京都　祥人さん：オチがイカしすぎ。竹本ファンにはたまりません。

▶秋田県　市藤にたかさん：感動的なお話でしたですよねぇ。声も良かったし。目がポイントですか？

▲京都府　龍王院弘ＳＰさん：あいかわらずいい顔です。ブーツがステキ。

▲埼玉県　葉月明夜さん：早く情報が欲しいですよね。ガラ出るんですかねぇ。

担当バカライター後記

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのトップ。真剣にゲームと自分の命について、いまだに考える。10頁獲得成功！　次は11？

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。働きすぎて倒れちゃうこともシバシバ。柴犬じゃないけど。

■ＩＺＵＮＡくん：『メガテン』と魔法陣グルグルを秤にかけて、ククリに転ぶ元ウラワザゲーマー。最近様々なモノに目覚めている。

■バオウ中里くん：自分の好みのギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。思い立ったら吉日なタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザも自然に見つけるアビリティを持つ。でもかなりおバカ。

■うききくん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきたらしい。

■マンモーくん：趣味研究家。ＰＳの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。

■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収集つかないかも。

クリスマスも…ゲーム？ OK!

楽しげなPS。でも本当は？楽しいです。楽しいですったら。

おくれよっ！　たのむからおくれよ！

世間はもう12月。師走って言うくらいだからさ、はっつぁん……はっつぁんって誰だよご隠居さん。ってなくらい忙しいですねぇ。忙しいときにはこれっ！　ハイッ電撃プレイステーション！　その中でも特にＰＳの奴隷！　ハイッ！　しかもハガキ書くの？　ハイッ！　いいですねぇスゴイですねぇ。村西監督になってしまうくらいナイスですよぉ！　ハイッ！　ＰＳどにハガキ！　書きましょう！　描きますとも！　あなたのカラダに私の一筆、私のカラダにあなたの一筆。描いて書かれる間柄。そんな２人にＰＳど。ハガキ下さい。

クリスマスプレゼントに　ハガキを！

パーティ・合コン・乱交・闇なべ・夜ばい・飲み会で　ハガキを！

あて先
〒101
東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館5F「DPSど」係まで

奴隷のど

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化ししている人が何人もいるんで、掲載量が少なめな文章はちと不利？　でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation（プレイステーション）1月号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（154ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'95年12月26日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の表の中から選んで番号で答えてください。

①［アーケード特報］ときめき対戦ぱずるだま ②BELT-LOGGER9 ③リッジレーサーレボリューション ④ポリスノーツ ⑤天地無用！ ⑥［特集］土器王紀 ⑦エンジェルグラフィティ ⑧ウィザーズハーモニー ⑨プリンセスメーカー3 ⑩Noël（ノエル） ⑪闘神伝2 ⑫あすか120% ⑬アドヴァンストV.G. ⑭ストリートファイターZERO ⑮スラムドラゴン ⑯ときめきメモリアル ⑰幻想水滸伝 ⑱藤丸地獄変 ⑲ビヨンド・ザ・ビヨンド ⑳ナムコミュージアムVOL.1,2 ㉑ストリートファイターⅡムービー ㉒キリーク・ザ・ブラッド2 ㉓新作ソフトレビューDEEPER ㉔読者参加T&Sアタック ㉕PS移植化計画 ㉖電撃プレイクエスチョン ㉗［まんが］リッジレーサーはじめて物語 ㉘ウラワザデータベース ㉙電撃コラムス ㉚［読者コーナー］PSの奴隷 ㉛［GoGoRPG］聖痕のジョカ ㉜［GoGoRPG］第4次スーパーロボット大戦S ㉝［GoGoRPG］CRWカウンターレボリューションウォー ㉞［GoGoRPG］RPGカタログ ㉟電撃ソフトステーションPART2 ㊱電撃ランキングステーション ㊲電撃NEWSステーション

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の表から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の表から1つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③ザ・プレイステーション ④HYPERプレイステーション

【7】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を5つまで書いてください。

①電撃PCエンジン ②電撃王 ③覇王 ④ゲーム・オン！ ⑤週刊ファミコン通信 ⑥月刊ファミコン通信 ⑦必本スーパー！ ⑧ブイジャンプ ⑨ゲームウォーカー ⑩電撃スーパーファミコン ⑪勝スーパーファミコン ⑫PCエンジンFAN ⑬ログイン ⑭コンプティーク ⑮ファミリーコンピュータマガジン ⑯3DOマガジン ⑰ゲーメスト ⑱ゲーメストEX ⑲寿現夢 ⑳ゲーム批評 ㉑バーチャルアイドル ㉒その他

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んで書いてください。

①セガサターン ②3DO ③PC－FX ④スーパーファミコン ⑤PCエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガCD ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオCD ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮ニンテンドー64 ⑯その他

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を10〜11ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】どんなゲームの情報が特にほしいですか。具体的に書いてください。
（例：（どんな）RPG、格闘、美少女、etc.）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】今号の電撃プレイステーションを買った日にちを書いてください。

【18】電撃プレイステーションが隔週刊になったらどうしますか。 ①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を書いてください。

【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーション1月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

11月号

1:出たなツインビーヤッホー 岩澤廣道（千葉県）板橋卓（埼玉県）石川勇樹（兵庫県） 2:メタルジャケット＋通信ケーブルセット 奥田洋（岐阜県）細川敬一（神奈川県）涌嶋英一（兵庫県） 3:ボクサーズロード 金光恒勲（福岡県）川本卓（愛知県）横井智（埼玉県） 4:EXECTOR 上沼真訓（長野県）日笠猛（岡山県）大野将吾（東京都） 5:鉄拳2ポスター 柳尚志（群馬県）藤田武（香川県）近藤奈美（奈良県）出口慎太郎（三重県）三宅庸介（愛知県）山田直弘（千葉県）近藤大作（神奈川）松森勉（鳥取県）中里真也（鹿児島県）織田文子（兵庫県） 6:増刊号G宣伝用ポスター 熱田祐之（神奈川県）砂川勝則（栃木県）神田一紀（埼玉県）湯浅公彦（東京都）宮城朝仁（沖縄県）渡辺英樹（東京都）平畠武文（北海道）中馬寿規（宮城県）波入幸彦（福島県）長尾明美（愛媛県） 7:リッジレーサー卓上時計 西山誠（大阪府）榊原福満（愛知県） 8:EXECTORポスター 今野隆彦（岩手県）藤田直樹 （京都府）楠本一真（大阪府）斉藤卓（京都府） 9:ミスランド腕時計 藤原康司（福島県）光枝孝郎（福井県）山上基樹（長野県） 木村一彦（京都府）黒川依子（東京都） 10:ボクサーズロードタオル 金俣元章（大阪府）前田正之（奈良県）松尾亮介（福岡県） 与曽井良輔（長野県）寺田亨司（広島県） 11:宝魔ハンターライムうちわ 山本雅人（兵庫県）志村圭介（埼玉県）森田智巳（静岡県）森下幸恵（静岡県）村岸昌幸（大阪府） 12:宝魔ハンターライム声優サイン色紙 森下秀樹（大阪府）柳澤正彦（千葉県） 13: ズームスタッフジャンパー 風間友則（北海道） 14:ゼロディバイドサイバーカード 野田和俊（山形県）羽石良典（茨城県）清水正道（山梨県）青木悟（香川県）角田玲恵（大阪府）

増刊G

1:プレイステーション本体 丸山朝和（熊本県）船田一（北海道）木下丈治（神奈川県） 2:ときメモジグソーパズル（藤崎詩織）鈴木勇太（埼玉県）大場弘宣（静岡県）浜本隆史（千葉県） 3:ときメモジグソーパズル（早乙女優美） 前坂祐一（愛知県） 山口崇（大阪府）菊池大樹（千葉県） 4:ときメモジグソーパズル（虹野沙希） 伊東広道（神奈川県）伴裕行（栃木県）清賢二（宮崎県） 5:ときメモジグソーパズル（片桐彩子） 菅原友也（北海道）長井員敏（愛媛県）村中亮（大阪府） 6:ときメモジグソーパズル（藤崎詩織＆片桐彩子） 江頭大介（北海道）村田勇児 （福岡県）杉浦雅仁（京都府） 7:ときメモジグソーパズル（4人集合） 藤田かすみ（高知県）野口陽平（茨城県）河野健作（広島県） 8:金月真美サイン入りポラロイド 光枝孝郎（福井県） 9:かないみかサイン入りポラロイド 斎藤真人（新潟県） 10: かないみかサイン入り画面写真 清水優（茨城県）星野正比古 （愛知県）杉本浩一（京都府）松永憲彦（大阪府）森紀修（岡山県） 11:金月真美サイン入り画面写真（詩織:正面） 上西弘人（滋賀県）青木嘉優（香川県）12:金月真美サイン入り画面写真（詩織: 斜め見おろし）渡辺幸夫（新潟県）板垣英幸（岩手県）西山雅一 （三重県）坂本隆志（山梨県）古川隼（島根県） 13:金月真美サイン入り画面写真（詩織:並木道） 杉山啓士（埼玉県）松本賢（東京都）熊谷繁邦（新潟県）松原統（愛知県）井上隆文（大阪府） 14:菅原祥子サイン入り画面写真 一本松隆（香川県）筑波真一（石川県）濱見晋一郎（愛媛県）尾鼻隆宏（和歌山県）日野功巳（山口県） 15:金月真美サイン色紙 高井歩（東京都）森輝人（岐阜県） 小林真理（愛知県） 16:丹下桜サイン色紙 石坂俊也（長野県） 小田切幸次（山梨県）山元公介（滋賀県） 17:長沢ゆりかサイン色紙 首藤裕二（神奈川県）座喜味厚（愛知県）紫原剛（兵庫県） 18:宝魔ハンターライムポスター 加藤博明（岩手県）神保崇裕 （新潟県）汐月雅敏（兵庫県）浜端哲男（兵庫県）三宅豊和（大阪府） 19:負けるな！魔剣道2ポスター 村田利夫（兵庫県）梅垣睦生 （兵庫県）小寺智和（埼玉県）関浩明（愛知県）竹本正次（福岡県） 20:鉄拳2ポスター 秋野悠介（東京都）泉雅文（東京都）伊賀隆 （千葉県）土橋亮一（和歌山県）吉武茂（佐賀県）松森隆行（鳥取県） 斉藤健二（広島県）古川好一（福島県）潮入之満（香川県）安藤洋 （岐阜県） 21:ときメモ＆PCエンジンセット 三ヶ田郁生（秋田県）木村高志（徳島県）田代亮二（熊本県） 22:カプコンサマーフェスタTシャツ 千田光一（千葉県）山岸隆明（神奈川県）沖田晃（新潟県）楠本一真（大阪府）高橋佳利（高知県） 23:RAYM ANTシャツ 安藤充謙（千葉県）溝口豊敏（大分県）金子有一 （東京都） 24:ツインビー対戦ぱずるだま嶋田修（長野県）中園稔（熊本県）柳田純（茨城県） 25:アイドル雀士スーチーパイ 松島雅美（栃木県）雫石法子（東京都）後藤雄一（群馬県） 26:宝魔ハンターライムVol.1 阿部伸一（埼玉県）亀山進（愛知県） 佐藤大介（東京都） 27:宝魔ハンターライムVol.2 宇野聡（福岡県）早乙女智明（千葉県）相川芳範（愛知県）

イラスト／あいざわひろし

電撃PSはRPGの味方です

期待の高まるRPG!じっくりしっかりレベルアップして、ハードな戦いを勝ち残る。そして…最高のエンディングに。きっと最高のエンディングに。

GoGo レッツゴー RPG

イラスト／© 次郎

聖痕のジョカ（仮）

開発中の最新画面を特別公開

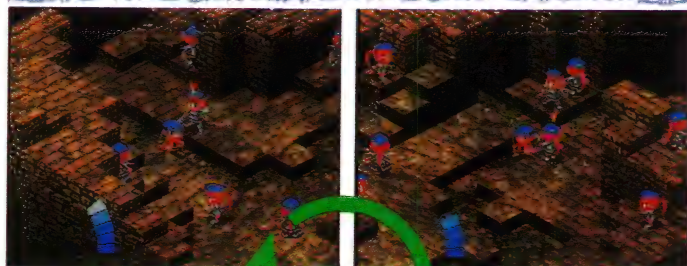
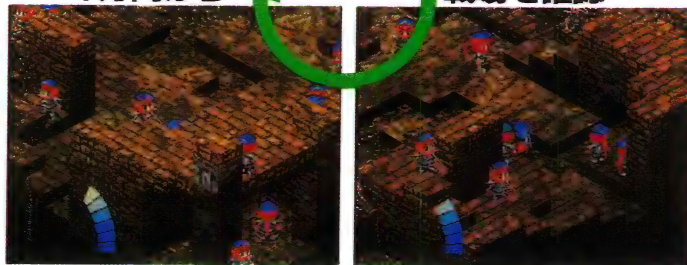
電撃SFCの人気連載コミックをゲーム化した『聖痕のジョカ』。今回は、開発中の戦闘シーンの画面から、その特徴的なシステムを紹介していこう。

これが注目の戦闘シーンだ!!

興奮のバトルシステムを大紹介!!

☆立体的な戦闘マップ

まず気になるのが、この3Dマップ。今回の画面では、城壁のような場所が舞台になっているが、ゲームの展開によって、ほかにもいろいろな戦場があるのだろう。次のページで紹介する全体マップの変化が、どう関係してくるかも気になるところだ。画面の左下にある円形のメーターは、キャラの移動力を表しているぞ。

▲ターン制で、敵味方が交互に行動する。このマップ上で、どんな敵と戦うのだろうか。

☆3Dポリゴンの攻撃シーン

キャラが移動して、敵を攻撃可能な範囲内におさめたら、その敵の頭上にマーカーがつくようになっている。ここでコマンドを呼び出して攻撃を選択すれば、このように敵のデータを確認することができるぞ。地形効果をはじめとして、ＳＬＧなみの細かいデータが設定されているので、頭脳的な戦略が必要になりそうだ。

▲今回は開発中のサンプル版なので、マップ上の敵キャラがすべてジョカなのはご愛敬。

☆視点切り替えが可能

攻撃を選択すると、前回にも紹介したように、対戦格闘のようにポリゴンキャラが動きまくる攻撃シーンが見られる。今回のサンプルに入っていたのは、槍とキックを使うフーギの連続攻撃。デフォルメされた2等身キャラながら、なかなかかっこよく動いているぞ。もちろん、聖痕の力を使った特殊攻撃や、魔法を使ったときの、ハデな演出もあることだろう。

◀攻撃開始からダメージが表示されるまで、カメラがキャラの周囲を回り込むようにして、スピーディに見せてくれるぞ。

☆SLGなみの詳細なデータ

▶ジョカの手前で振り向きながら槍を突き刺したあと、宙返りキックの一撃を加えて離れる。数秒のうちに、流れるような連続攻撃がおこなわれる。

聖痕のジョカ

ストーリー&ゲームシステムをチェック!!

☆混沌の世界と分裂したジョカの運命は…?

PS版『ジョカ』の時代には、24のルーンは〝世界の臍〟とよばれる巨大な穴に封じられていたが、あるとき誰かがこれを解放してしまう。このためルーンは再び世界中に散り、世界は混沌の時代となってしまったのだ。ルーンを統合して、この混沌をおさめるため、天界の仙人・白沢はジョカを地上に送り出すことにした。ところが天使のトプカが、ジョカに与えるブランク=ルーンを割ってしまっていたために、ジョカも分裂して双子として生まれてしまうはめに。別々の環境で育った2人のジョカは、1人は正義の心を持つが、ちょっとイヤな奴の光のジョカ、もう1人は悪の心を持つが憎めない性格の闇のジョカとして成長する。やがて2人はルーンを統合するという使命を知り、光のジョカは世界を救うため、闇のジョカはそれを邪魔するために旅立つ。しかし、2人が1つに合わさらないかぎり世界は救われないのだ。

闇のジョカ

光のジョカ

▶お姫様として育てられたジョカ。正位置のルーンを支配できる。

▲サーカスに売られて育ったジョカ。逆位置のルーンを支配。

☆プレイヤーは聖痕戦士の一人

このゲームの重要なポイントのひとつは、マルチシナリオ&マルチエンディング。プレイヤーは、世界に散ったルーンを宿した24人の聖痕戦士のうちの1人となって、光と闇、2人のジョカのどちらかを手伝ってルーンを集めていくことになる。もちろん、もう一方のジョカも同時進行でルーンを集めようとしているので、おたがいに邪魔をしたり、ときには相手の手に入れたルーンを奪ったりというように、競争しながらゲームが進行していく。そして、手に入れたルーンの数や、2人のジョカを統一できたかどうかなど、その結果によって世界の運命が決定されるのだ。

プレーヤーキャラとなる聖痕戦士は、性別、生年月日、血液型など細かいデータを入力することができ、それによってパラメータが変化するほか、その聖痕の正位置・逆位置の指定をすることができる。このことにより、キャラに対して感情移入がしやすくなり、ゲームがよりいっそう楽しくなるハズ。

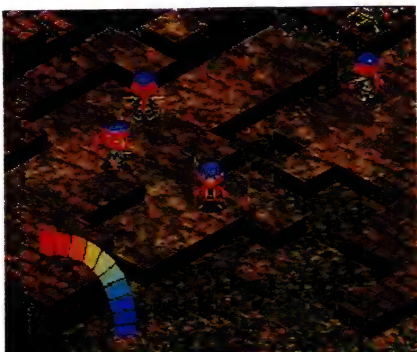
トプカ

フーギ

ナタク

▲コミックスのメインキャラたちは、その子孫ということで、もとの面影を残した別の人物として登場。ゲームから入る人でもわかるし、コミックスを読んだ人なら設定の変化も楽しめる。

☆マップが刻々と変化する!

全体マップは、地球儀のような球体の上に表示される。この世界ではルーンが解放されたために引き起こされた混沌が地殻にも影響をおよぼし、大陸の形さえも日ごとに変化するほどになっているという設定。ゲームの中でも実際に全体マップが変化して、昨日まで陸続きだったところが離れ小島になってしまうなんてことが起きるらしい。プレイヤーは、もう1人のジョカより先にルーンを集めていくために、この地形の変化をも利用しなくてはいけないのだ。マップの形までもが変化するというのはこれまでにないものだけに、どんな見せ方になるのか興味深い。

▲これは戦闘用のマップだが、通常のマップも立体的な地形を再現したものになる予定。

NPCにも感情がある

『ジョカ』では街の人などのNPCにも、プレイヤーのキャラに対する〝感情値〟というパラメータがあり、それまでの行動によって反応が変わってくる。同じ店で買い物を続ければお得意さんになれたり、悪いことばかりしていると冷たくされたりするのだ。

聖痕のジョカ(仮)

●ジャンル/RPG●メーカー/タカラ
●発売日/未定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/未定

「聖痕のジョカ」を楽しむための用語解説

「聖痕のジョカ」には、ルーンや聖痕戦士といった独特の設定が多くあり、それがこの世界の大きな魅力になっている。コミック版を読んでいない人のために、ここで重要なキーワードを解説しよう。

☆ルーン

神がこの世界を創造したときに聖詩を記したという、この世に起こりうるすべての運命を表す25の文字。ルーンは、自ら選んだ人物に聖痕（これも〝ルーン〟と読む）として宿り、その人物に魔法的な力を与える。聖痕には正位置と逆位置があり、逆位置ではその力もまったく正反対の形で発現することになる。

☆聖痕戦士

聖痕を持つ人物。その人格や運命までも宿した聖痕の性格に大きく影響される。聖痕はその部分を十字に傷つけるか、持ち主を殺すことでほかの人間に継承される。１人で複数の聖痕を持つこともできるが、その組み合わせによってはルーンの力が暴走してしまうこともある。

☆ブランク＝ルーン

光と闇を象徴し、それらが統一された状態を示す。ルーンの中でも、他の24文字を統合する役割を持つ最高位のルーン。ブランク＝ルーンだけでは何の力も持たないが、他のルーンと組み合わさることによって、正位置・逆位置によらない、ルーンの正負両面の力を完全な形で発現させることができる。

キミのキャラクターがゲームに登場!! オリジナル聖痕戦士大募集!!

ＰＳ版にも、24人の聖痕戦士が登場するが、そのうち秩序・勇気・意志・善良のルーンをもつ聖痕戦士を、みんなのデザインの中から選んでしまうという、ゲーム化記念企画だ!! 下の解説を参考に、それぞれのルーンの特性をよく考え、イカス聖痕戦士をデザインしてくれ!! 最優秀賞には、デザインした聖痕戦士がゲーム中に登場するのはもちろん、さまざまな豪華賞品も用意されているぞ！

各賞ならびに賞品

●最優秀賞（４名）
・16型ワイドテレビ
・相川先生サイン入り原画パネル
・聖痕のジョカ ゲームソフト
●優秀賞（20名）
・聖痕のジョカ ゲームソフト

応募のきまり

官製ハガキの裏に①キャラクターのデザイン②キャラクターの名前③所有しているルーン（正位置か逆位置かどちらかの指定も）④キャラクターの戦闘方法（どんな武器を持ち、どんな攻撃をするのかなど）⑤キャラクターの背景（どんな生い立ちか、主人公たちとどう関わるのかなど）を書いて下記のあて先までお送り下さい。ハガキ１枚につきキャラクターデザイン１点のみ描くこと。１人で何点でも応募可能です。キャラクターのイラストは１色・カラーどちらでもＯＫ。ハガキのオモテには、あて先、キミの住所、氏名、年齢、ペンネーム、性別、電話番号を、必ず明記すること。

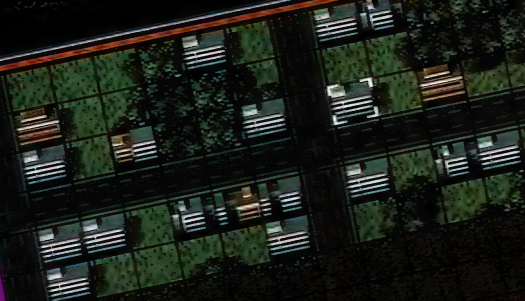
◀ハガキ見本

・しめ切りは12月31日消印有効　・発表は電撃少年３月号（２月15日発売）電撃ＰＳ４月号（２月末日発売）の誌上　・審査員　原作／大塚英志、作画／相川有、設定／ひらりん、㈱メディアワークス４誌編集長（電撃ＰＳ、電撃王、電撃少年、電撃ＳＦＣ）　㈱タカラ・代表取締役専務　・採用された作品の著作権は㈱タカラに帰属します。また作品の返却は致しません。

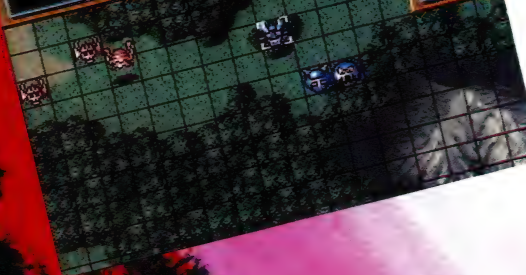
あて先
〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８東京ＹＷＣＡ会館
㈱メディアワークス　電撃プレイステーション編集部
「聖痕戦士募集」係

募集するルーンはこの４つ

	秩序	勇気	善良	意志
●通称	秩序	勇気	善良	意志
●正式名	ケプラ	ベト	アフレ	ワラタ
正位置名	ギネル	シエラ	ラジャス	ノア
逆位置名	カネス	ネソア	ル・マト	ヴェール
別名	支配者のルーン	戦士のルーン	愚者のルーン	方舟の所有者のルーン
解説	この世のあらゆるルールを守る力を与える。法に関する職務につくと、その力を十分に発揮できるが、逆位置の力に支配された場合は、秩序の破壊者となってしまう。	所有者に強い勇気を与えてくれるが、ときにはそれが無鉄砲さとなって現れることもある。逆位置の持ち主は、警戒心や猜疑心の強い性格になってしまう。	正位置では自らの善意にしたがって行動する善人を生み出すが、視野の狭い考え方におちいりやすい。逆位置では、所有者を独善ゆえの狂気に導くこともある。	正位置の所有者は、強い意志を持って人々を導くリーダーとなれるが、逆位置の場合、強すぎる信念と固定観念が周囲を不幸へと導いてしまうことにもなる。

ダバ「ビームコートのあるヘビーメタルには、気をつけてください！ 威力が低いと、無効化します！」

ゼゼーナン「こちらこそ。 早速ですが、あなたがたへ技術援助を行うに際しての、こちらの条件ですが・・・」

ロス「以前提示していただいた条件は、おおむね守る事が可能でしょう。 ただひとつ、我々DCに関しては、特例を設けていただきたい」

甲児「へへんだ！ この兜甲児様が、そう簡単にやられるかよ！」

第4次スーパーロボット大戦S

発売まで秒読み段階に入った『第４次スーパーロボット大戦Ｓ』。ＰＳ版の画面だけで、メインのユニットとキャラの紹介をしてしまうのだ。プレイヤーの期待感をさらに煽ってしまうこと間違いなしの、禁断のビジュアル特集だ！

アムロ「あたれぇーっ！」

第4次スーパーロボット大戦S

●ジャンル／SLG●メーカー／バンプレスト
●発売日／'95年1月予定●価格／¥6,800(予)
●対応周辺機器／メモリーカード(3ブロック)、他未定●多人数プレイ／不可

イラスト／SHINGO TAKEBA（協力：B-CLUB編集部）

PS版最新画面でつづる メインユニット&キャラクター

コーウェン「アムロ少佐、すまんが、至急日本の青木ヶ原樹海へ向かってくれたまえ」

アムロ「コーウェン中将!? どうして中将がわざわざこちらへ通信を?」

これまでに発表された大量のPS版画面写真から、メインのユニットとキャラクターを紹介していこう。ここに紹介したキャラクターたちは、元になった SFC版『第4次スーパーロボット大戦』でも、お馴染みとなった面々だよね。しかし、今回の『S』で一部能力値の見直しが計られたキャラクター（やユニット）もいるので、油断は禁物だ。また、当然のことながら、ここに登場するのはほんの一部にしかすぎないぞ。さてさて、大量展示でお送りする今回のビジュアル特集に、キミのお気に入りのキャラはちゃんといたかな？

Unit 登場メインユニット

登場するユニットの種類は、SFC 版とほぼ変わりない。でも、多くのユニットが能力値に変更が行われる予定だ。特に、マジンガーZやグレートマジンガーなどのいわゆるマジンガー系のユニットは、攻撃、防御が強化される。これで後半でのお荷物扱いはなくなった!?

ガンダムRX-78
▲アムロが最初に乗り込むモビルスーツ。さすがにゲームでの能力値は物足りない。でも、アムロが乗り込めば結構いけるぞ。

ガンダムGP-01Fb
▲宇宙戦闘用試作ガンダム1号機。ゲーム序盤で登場し、中盤くらいまで最高の移動力を誇る。高速離脱戦が得意なユニットだ。

マジンガーZ
▲兜甲児が乗り込むスーパーロボット。最初から仲間にいるので序盤は大活躍。『S』では能力値が強化され、さらに活躍？

ν-ガンダム
▲原作ではアムロが設計したモビルスーツ。最後まで役に立つ高性能ユニット。アムロ自身が乗ればさらに役に立つハズだ。

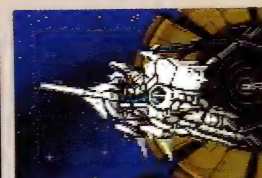
エルガイム
▲ダバ・マイロードが乗り込むヘビーメタル。ビームコート登載なので威力の弱いビーム兵器を無効にすることができる。

ゲッター1
▲竜馬、隼人、弁慶の3人が乗り込むスーパーロボット。絶大な攻撃力、3人分の精神コマンド、豊富な武器など、とても扱いやすい。

ダイモス
▲空手を得意とするスーパーロボット。格闘がメインとなるので、接近戦が得意。その分、宇宙空間ではほとんど役立たず。

ダイターン
▲破嵐万丈が乗り込むスーパーロボット。全ユニット中、最強の攻撃力を誇る。万丈の能力と合わせれば、まさに無敵。

トロイホース
▲最初の母艦になるユニット。能力値引き継ぎでどんどんパワーアップしていくので、序盤から改造してもOK。

イーグルファイター
▲ダンクーガの一部。藤原忍が乗り込む。ダンクーガ自体の能力値が強化される予定なので、『S』ではあまり使う機会はないかも？

デンドロビウム
▲超大型機動ユニット。ガンダムGP-03ステイメンに分離も可能。凶悪なまでに強いが、巨体ゆえ宇宙空間以外では出撃すらできず。

真・ゲッター1
▲ゲッター1の最終的な形態。単体での攻撃力は最強クラス。3人の精神コマンドをうまく使えば、ラスボスともタイマン張れる。

ゲシュペンスト
▲主人公が最初に乗るユニット。主人公はプレイヤーの分身となるため、能力はかなり高い。中盤までは第一線で戦える。

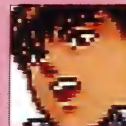
サイバスター
▲ご存知マサキの愛用機。敵だけを攻撃するマップ兵器を搭載しており、実に役に立つ。登場が遅いのが難。

登場メインキャラクター
Character

キャラクターで一番の、変更点は、やはり戦闘中声が入ること。一部のメインキャラのみとはいえ、やはり戦闘で叫んでくれると臨場感が違う。また、能力値の見直しが行われたキャラもいるぞ。

アムロ・レイ

▲最初からある程度育った状態で登場するので、ガンガン使っているうちにどんどん強くなる。ν-ガンダムさえ手に入ればもう無敵。（声：古谷徹）

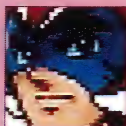
コウ・ウラキ

▲過去のシリーズではお荷物キャラだったが、SFC 版『第4次』で突如強化。当然、『S』でも活躍してくれるだろう。素直にGP-03に乗せてあげよう。（声：堀川亮）

兜 甲児

▲最初からいるので愛着はわくが、後半では多少物足りなくなる。しかし、『S』ではマジンガー系が強化されるので、最後まで役に立つ可能性も？（声：石丸博也）

ダバ・マイロード

▲ヘビーメタル乗りの中では、特に攻撃に優れる。が、ヘビーメタル自体のユニット数が少ないので、ファンネリア・アムに役どころを奪われるかも？（声：平松広和）

流 竜馬

▲ゲッターのメインパイロット。乗り換えできない上、ユニットとしてのゲッターがあまりに便利なので、必然的にガンガン育つ。（声：神谷明）

竜崎一矢

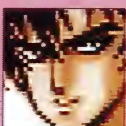
▲ダイモスのパイロット。設定上では空手の達人だが、ゲームでは使い辛いかも。とはいえ乗り換えできないので、ダイモスが好きなら使うしかない。（声：神谷明）

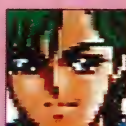
破嵐万丈

▲ダイターン3のパイロット。ほとんどサギ的な強さを誇る。彼を育てたか育ててないかで、ゲームの難易度が変わってしまうくらい強い。（声：鈴置洋孝）

ブライト・ノア

▲搭載しての移動や、エネルギー回復などができる母艦は重要。そのパイロットなので、やはり重要。ある程度は育てておかないとちょっとまずい。（声：鈴置洋孝）

藤原 忍

▲ダンクーガのメインパイロット。特に攻撃に秀でているが、合体すれば4人分の精神が使えるので、できるだけ単体行動は控えるべき。（声：矢尾一樹）

マサキ・アンドー

▲サイバスターのパイロット。かなり後半で登場する上、仲間になった時点でほどよく育っている。即戦力になるが、あまり育てる楽しみはないかも。

主人公キャラ

オリジナルキャラを作れる主人公作成システムとは？

ゲームに登場にたくさんのアニメキャラが登場するので、誰が主人公かなんて決められない。そこで、プレイヤーはオリジナルの、キャラクターで主人公になってもらおうというのがこのシステム。あらかじめ設定された右の8人から選べるが、名前、性別、性格などは自由に変更可能。また、リアルロボット系か、スーパーロボット系かの選択もでき、それによって最終的に乗り込むユニットやシナリオが変わってくるぞ。

▲主人公には声は入らない。画面に合わせて自分で叫ぼう（笑）。

レナンジェス＝スターロード

▲義理と人情に溢れた熱血少年。基本的にはやさしい性格の持ち主だが、融通のきかない一面も持つ。

イルムガルト＝カザハラ

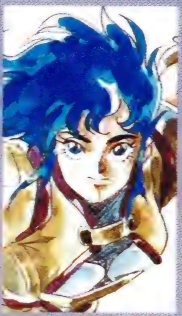
▲快楽主義だがしっかりとした考え方を持っている。女性と見ると相手が誰であれ口説くのが趣味。

ヘクトール＝マディソン

▲妙なことはよく知っているくせに、なぜか常識に欠ける。実力はあるのに、大ボケをかますことが多い。

アーウィン＝ドースティン

▲自分の実力に絶大なる自身を持っている。そのせいか、常に人を見下した態度を取る。が、極度の女性恐怖症。

パトリシア＝ハックマン

▲曲がったことが大嫌いな熱血少女。自分が正しいと信じたら、相手が誰であれ絶対に引き下がらない。

グレース＝ウリジン

▲頭の回転が速すぎて、他人とペースを合わせるのが苦手。単純な男をおだてるのが妙に上手い。

ミーナ＝ライクリング

▲一見しっかりした娘に見られがちだが、実はかなり夢見るタイプ。推理小説を読むのが大好きらしい。

リン＝マオ

▲自分の能力を過信し過ぎて、足元をすくわれやすいタイプ。男に負けないよう、懸命に努力を重ねた優等生。

CRW

カウンターレボリューションウォー

●ジャンル／SLG●メーカー／アクレイムジャパン
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

パソコンのゲームというと、そのマシンパワーの違いから、あるハードでなら十分楽しめるものが、別のハードでは「ちょっとなぁ」てな場合がよくある。このCRWも、そういった側面を持っていたけど（遅いパソコンでは、とてもじゃないけどゲームにならなかった……）、PS版なら安心して楽しめるはず。（ジュピター藤平）

SLG+RPG

パソコンから移植のリアルタイムSLG登場

パソコンではもうすでに2作目のリリースが決定しているリアルタイムウォーSLG『CRW』が、装いも新たにPSに登場する。舞台は西暦2022年の日本。20年の長きにわたって続いた第3次世界大戦後、治安の悪化著しい日本では、大統領制が敷かれるとともに、防衛庁戦略情報局内に新たに「特殊機動部隊CRW」が設置された。「CRW」にはアサルトスーツと呼ばれる機動歩兵が導入され、その火力を生かしてのテロリスト鎮圧などが主な任務となっている。プレイヤーは「CRW」の隊員を率い、多彩な事件へと挑むのだ!!

CRWの3つの特徴

1 リアルタイム
『CRW』の戦闘シーンはリアルタイムで進行する。軽い兵装を生かしての一撃離脱、重装備での一撃必殺など、アサルトスーツの種類によって戦い方を考えないと、ダイレクトに戦局に影響してしまうのだ。

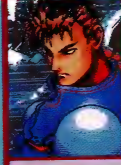
2 視界
アサルトスーツにはタイプがあり、それによって索敵範囲が異なる。索敵範囲外にいる敵機は、モニター上で視認することができないのだ。まずは偵察し、敵を発見した後、攻撃に移るという連携が重要。

3 高低差
マップ上には段差がある。アサルトスーツは上からの攻撃には非常にもろいので、常に高い位置をキープしておきたい。逆に、敵が下にいるときは、こちらの攻撃で大ダメージを与えることができる。

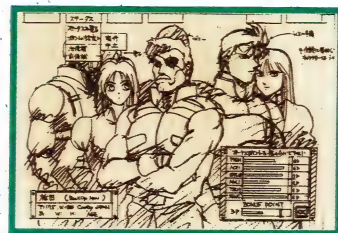
8人のメインキャラクター

零子 初期タイプ バランス型
「CRW」の隊長。年齢、経歴ともに不明。冷静沈着で、表情を変えることすらめったにない。すべての能力において常人をはるかに凌駕する。

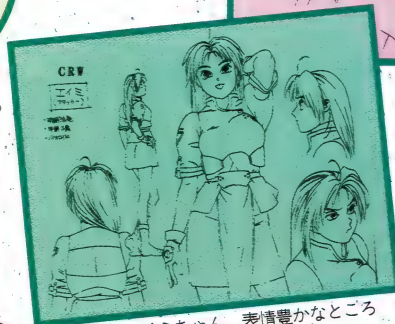
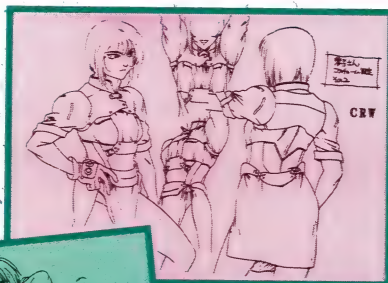
エイミ 初期タイプ スピード型
ブラウンの瞳と髪が魅力の女の子。正体はバイオロイド。非常に明るい部隊のムードメーカー。その生まれ故か、尋常ならざる身のこなしの素早さを誇る。

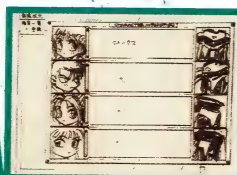
ジェニー 初期タイプ 攻撃型
非常に気位が高く負けず嫌い。要するにお姉さまな性格の21歳。とにかく刺激的な毎日を送りたいがために「CRW」に志願した。性格故か、攻撃力の高さは相当。

キッド 初期タイプ 攻撃型
元警察官。権力を嫌い、自らの正義を貫くために「CRW」に志願した熱血漢。鋭い身のこなしと行動力がウリ。当年26歳。少々口が悪いところもアリ。

これがPS版『CRW』の極秘設定資料だ!!

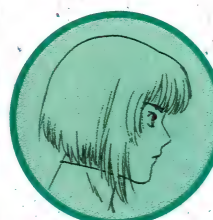
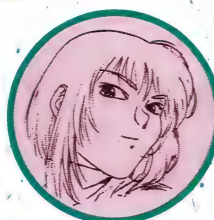
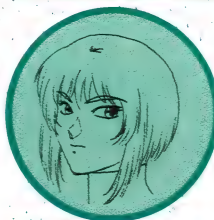
PS版登場にあたって、こんな設定資料が作られている。つまり、パソコン版をそのまま移植するわけではないのだ。例えば、下で何点か登場している「CRW」の隊長、零子。彼女だって、実に多彩な表情を見せてくれている。パソコン版ではそれこそいくつか、表情が変わった場面しか見られなかったのに、だ。こう見ていくと、ビジュアル面でもかなり充実したものになりそうだというのがわかってもらえるだろう。もしかすると、幕間に何らかのアニメーションが入ってしまうかも!? そうなると今度は気になるのが、ストーリーとか、声の方。パソコン版ではキャラの個性や性格がイマイチ明確になっていない感も否めなかったが、PS版ではキャラクター性を前面に押しだしたものになるかもしれないのだ! 零子を始めとする「CRW」の面々がその隠された過去を明かすことも、もしかしたらあるかもしれないぞ……!?

▲ミッションをクリアして、レベルアップするときはこんな感じだ。ココでは、柏田のレベルアップ作業をしている。

▶PS版零子さんの麗しきお姿。ゲーム中にどんな形で出てくるのか、非常に楽しみ。

▲設定資料と言うだけあって、こんな細かいところまで描かれているのだ。

▲こちらはエイミちゃん。表情豊かなところなんかが、バッチリ表現されているのだ。

▲アサルトスーツの装備を変更するときは、こんな画面になる。下には武器が並べられているんだろうな。

▲これはステータス画面。デフォルメされたキャラがかわいい。

▲システム画面のプルダウンメニュー。どのコマンドでどんな場面に移行するかが書かれている。が、変更の可能性もありそう。

▶画面レイアウトはこんな感じ。こういう図でも、いちいち描き起こさなきゃゲームにならないのだ。

▲零子さんの立ち姿。厳しい表情と色っぽいおみ足との対比とか、ついそっちに目がいっちゃう。

▲零子さん正面図。ちなみにこんな表情をすることはありません。残念。

CRW

ボマー
初期タイプ
防御型

過去、軍で特殊部隊の教官をしていたという経歴を持つ。長年培ったその経験から、銃器の扱いに関しては他を寄せつけない技量を誇っている。

スコット
初期タイプ
バランス型

5年前、軍用のロボットとして開発された。特にこれといった性格は持っておらず、すべてを機械的に淡々とこなす。ロボット故の並外れた耐久力は驚異。

半蔵
初期タイプ
スピード型

常に冷静であるように育てられた、伊賀流忍者の正当継承者。忍者として育てられながらも、すべてのものにたいする慈悲深さをもその心にあわせ持つ。

柏田
初期タイプ
防御型

軍人から「CRW」へと転身した42歳。元の職業からくるのか、その力にものを言わせる戦い方は、チーム内でも高い評価を得ている。うたれ強さと行動力に定評がある。

気になるのは…
以上はパソコン版での「CRW」のメンバーたちだ。PS版では、もしかしたらキャラが増えるかも!?

RPG STATION

RPGステーション

ゲーム業界のライト兄弟！ 兄弟対談実現

［今月はスペシャル企画をこの2ページに凝縮!!］

兄は弟を、弟は兄を、横目で見ながら「負けたくない」と思った…

高橋秀五氏(以下、S)：僕ら二人に対談の依頼がきたっていうのはさ、ソニックとキャメロットが御近所同士だからさぁ、(二人とも一度に)集めやすいからでしょ？（笑）

ーーーーそんなことありませんよ（笑）。

高橋宏之氏(以下、H)：それはともかくね、兄弟そろって同じ時期に新作を出そうっていうことに関しては、けっこう狙ってたところもあるよね。僕は『ビヨビヨ』を横目で見ながら、これには負けたくないと思ってね、がんばって『ウィズダム』を先に出しました。

S：ホント言うとさ、『ビヨビヨ』も『ウィズダム』も、もっと早く発売するつもりだったんだけど、いろいろあって（笑）。ちょっと間があいちゃったかな、マスターのアップから発売まで。

H：そんなことないでしょ？　だってＲＯＭのときもこれくらいあいてたじゃない。

S：そうだっけ？

H：そうだよ。

ーーーーそのＲＯＭのときの作品というのが、共同で作られた人気シリーズの「シャイニング・フォース」シリーズ（メガドライブ、ゲームギア、メガＣＤ）なのですが、やっぱりセガとＳＣＥからは、お二人にはＲＰＧを作っていただきたいという希望があったんですか？

H：それはやっぱりありましたね。それも『ウィズダム』みたいなアクションＲＰＧじゃなくて、一般的なテキストタイプのＲＰＧ。

S：ＳＣＥからも、やっぱりＲＰＧを作ってくれっていう要望がありました。

H：でも、僕はＲＰＧに限らずゲーム一般にとってね、最も重要なのはオリジナルのシステムやアイデアだと思うんですよね。次の作品に進むためには、何か新しいオリジナルのシステムを考えなければならないと思うんです。だから、今回は敢えてアクションというものに挑戦させてもらった。それを許してもらえたっていうのは、すごくありがたかったですね。アクションＲＰＧには『ゼルダの伝説』という傑作があるわけだけど、それ１本しかないとなると、やっぱりさびしいでしょ？　もっと違ったシステム、アイデアを持ったアクションＲＰＧを求めている人はきっと多いはずだとも思ったしね。

S：僕が『ビヨビヨ』をやろうと思ったきっかけっていうのは、ずっと前から、こんなゲームにしたいとあたためてたアイデアがあって、初めてＰＳのデモを見たときに、このハードならできる！　と、そ

◀気合いを込めれば入りやすい、実は経験値が設定されている、など諸説入り乱れるＡＰＳ。真相のほどは秘密。

◀これだけの高い完成度を実現した背後には、開発チームの全員の血を吐くような努力があったのだ。拍手！

『ウィズダム』でアクションの部分を作ってみて、つくづくRPGは難しいと思いましたね。

サブタイトル通りに、某超有名RPGが「伝説」になっていく過程に立ち会った広報担当者等を経て、株式会社ソニック設立。その後、当時のメガドライブにはなかった斬新かつユニークなシステムとストーリー展開を持つシミュレーションRPGシリーズ『シャイニング・フォース』シリーズを発表、メガドライブ以降のセガの全ハードに対応し、精力的な展開を続ける。最新作はアクションRPGの『シャイニング・ウィズダム』（セガサターン）。

兄

㈱ソニック
代表取締役
高橋宏之氏

う直感したのがきっかけですね。たとえば格闘ACTみたいに緊張感のある戦闘システムにしたいと、以前から考えてたんだけど、格闘ACTにあってRPGの戦闘にないものはなにか？　って考えてみたらさ、コマンド入力と連打なんだよね。それを導入することによって、RPGの戦闘にリアルタイムの要素を加えて、今までにない緊張感を生み出すことができたと思う。このへんはさ、やっぱりPSだからできたことだよね。

H：おもしろいのはね、『ウィズダム』を見たSCEの人が、「うわぁー、これPSに欲しかったなぁ」って言ってくれてね。

S：で、『ビヨビヨ』を見たセガの人は「これこそ、セガサターンに欲しいタイトルだ」って言ってくれるっていうね（笑）。

－－－－確かに夏に『ウィズダム』があって、秋に『ビヨビヨ』というラインナップがあったら、どちらのハードにとっても強力だったでしょうね。

H：かもしれないね。でも、僕は今回がんばってアクションを作ってみて、つくづくRPGを作るっていうのは難しいことなんだなぁって感じましたね。『ウィズダム』がアクション「RPG」を名乗れるのも、キャラクターの成長とか、アイテムとステージのつながりとか、そういったところで非常にシンプルで、新しいシステムができているからでね、それがなかったら単なるアクションになっちゃう。

S：僕はね、実際に作った人間としてね、『ビヨビヨ』って、なんてトンガッたRPGなんだって思うんだ。そうは見えないかもしれないけど、フルポリゴンのフィールドマップとかさぁ、ムチャクチャなことやってんだよね、プログラム内部では。だからいつも、いいのかぁ、こんなことやっちゃっていいのかな、なんてね、考えながら作ってたかな。ま、最終的には思いっきりやったと思ってるけどね。

H：なんていうのかな、RPGだから売れるってカンチガイしてる人も多いんじゃないかと思うんですよ、この業界には。でも、そうじゃないんだよね。RPGはちょうど映画みたいなもので、いろんな楽しみが詰まってるものなんだよね。グラフィックだとか、戦闘システムだとか、ストーリーもそうだよね。そうしたものが総合してエンターテインメントになってるっていうのが、RPGの理想だと思うんですよ。だから期待もされるし、いいものならば素直に支持もされる。（安易な意味で）RPGだから売れてるってものではないでしょ？

S：アニキ（宏之氏）が言うように、シンプルなシステムの中にいろんな楽しみが詰まってる、で、自由度の高い……そんな遊び場を提供するのがRPGの本質なんじゃないかと考えてるんですよ。次世代機のRPGってことを言えばね、そうした本質をかざりつけるグラフィックなんかが変わっただけなんだから、アイデア自体はファミコンでもできるような簡単なものじゃなきゃダメなんだよね。さっきの話とは矛盾するようだけど、『ビヨビヨ』の本質的なアイデア（緊張感のある戦闘や緊迫感の続くバランス）なら、ファミコンでもできるしね。

H：それにユーザーは絶対裏切れないじゃない。僕らも、この仕事を2、3年でやめるつもりはないしね。もっともっとたくさんのソフトを遊んでもらいたいし、楽しませてあげるっていう自信はあるし。

S：だから新しいもの、前とは違う楽しみを見せなきゃね、毎回。儲かったときだってさ、開発機材やら何やら、設備投資で全部飛んでっちゃうんだよ。

－－－－そうしたお考えと準備で進められているであろう、次回作ですが……。

H：進んでますよ。

S：僕も、進んでます。

－－－－PSですか？　それとも……。宇野正明氏（株式会社キャメロット企画制作部長、突然乱入）：そのへんはねぇ……社長？

H：社長ってどっち？　僕も秀五さんも社長なんだけど（笑）。

S：ごめんなさい、まだ秘密です。でもきっと、楽しんでもらえるものになると思います。

ビヨンド・ザ・ビヨンド～遥かなるカナーンへ～

「『ビヨビヨ』の連打っていうのは、あれは、カンチガイから生まれたようなものなんですよ、実は。昔、ファミコンで『ドラクエ』とかやってたときにね、連打すると会心の一撃が出やすいような気がする！　とか言いながらプレイしてたわけですよ、兄弟そろって、いい大人が（笑）。でも、なんかそれって楽しいじゃない？　そういう楽しさを、そのままゲームシステムに持ってきたわけです」（高橋秀五氏）

◀秀五さんいわく、アスキーのコントローラの低速連射は連打が決まりやすいとのこと。キミも試してみては。

シャイニング・ウィズダム

「『ウィズダム』の連打も、『ビヨビヨ』の連打と同じような体験から生まれたわけだけど、こっちはアクションRPGですから、ずぅっと連打しっぱなしってわけにはいかない。押しっぱなしとか、時にはその手を止めて考えてもらうとか、いろいろ工夫はしています。ユーザーとゲームの間にあるコントローラって、おもしろいと思うんですよ。頭だけじゃなく、身体でも楽しんでもらえるしね」（高橋宏之氏）

『ビヨビヨ』の本質的なアイデア、システムは、ハードを問わない。シンプルなものなんですよ。

兄・宏之氏とともに『シャイニング・フォース』シリーズを共同プロデュース。ハードの限界に挑戦していこうとするディレクターとしての姿勢は執念に近く、過去に手がけたゲームギアの『シャイニング・フォース外伝』シリーズの完成度の高さには目を見張るものがある。最新作である『ビヨンド・ザ・ビヨンド』にも、特に戦闘システムやマップデザインなどに、そうしたゲームデザイナーとしての姿勢がいかんなく発揮されている。

(株)キャメロット 代表取締役
高橋秀五氏

電撃Soft Station

いよいよ年末直前！　これから『リッジレーサーレボリューション』を始めとして、注目ソフトがどんどん発売されていくぞ。新作のほうも新しい情報が目白押し！　ちゃんとチェックしておこう。欲しいものをみんな買ってたらお金がいくらあってもたりないぞ。

メタモル・パニック
DOKIDOKI妖魔バスターズ

●ジャンル／AVG●メーカー／ファミリーソフト
●発売日／12月8日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック！

これを普通のAVGだと思ってはいけない！　出てくる妖魔たちはなかなか強いし、死んだら即ゲームオーバーだから、しっかりとレベルアップさせないと先に進めなくなってしまうぞ。それにしてもオープニングとエンディング以外、あまり喋らないのがちょっと残念だよなぁ。（アッキー）

RPG要素を盛り込んだニュータイプAVG登場！

コマンド選択式のAVGにRPGの要素をミックスしたがこのゲームだ。プレイヤーは主人公・柾樹となって同級生の亜衣、勇希と共に魔狩人として妖魔を退治していくのだ。ゲーム中、亜衣と勇希が呪いのために、勝手にオウムとネコに変身してしまったり、ちょっとしたことから大ゲンカを始めたりとドタバタの連続。果たしてキミは妖魔王ヴェザンを倒すことができるか？

▲たまにはプールでリフレッシュ！　しかしここにも妖魔の影が忍び寄っていた……。

▼仲のいい2人だって喧嘩をすることもある。それにしても結構過激なことを言ってるなぁ。

怒りの鉄拳!?

▲看護婦の恭子さんだって妖魔と戦うのだ！

▲保健の森川先生が妖魔に身体を乗っ取られていた！　助けられるか!?

◀物語も後半に入ると、亜衣と勇希はワシとトラに変身できるようになる。

レベルアップしよう

最初のうちは当然レベルも1しかなくてザコの妖魔1体を倒すのにもかなり苦労するはず。レベルがある程度上がるまでは、無理して直接攻撃や術法で戦おうとはせずに、アイテムをメインにして戦うのがベスト。特に「霊縛鎖」と「破魔の投げ矢」が使えるぞ。

◀ボスは他の妖魔とは比較にならないほど強い！

◀術法は全部で36種類もあるのだ。うまく使おう。

通天閣

●ジャンル／STG●メーカー／SME
●発売日／12月29日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可（2P協力プレイ）

ココが違う PS POWERチェック!

グラフィックの質の向上にともない、ゲーム内容だけではなく、"見ため"でも楽しめる機会が増えた。この『通天閣』でも、ビジュアルはもちろんゲーム中にも、ヘンテコな世界観が見事に盛り込まれている。プレイする時には、そんな魅力も存分に楽しんでほしいな。（JOH）

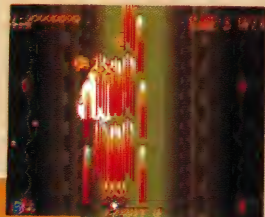
ごっつうドハデなオリジナルSTGの参上やで

ＳＴＧファン待望の新作縦シュー『通天閣』。このゲームの最大の特徴は、大阪をイメージした舞台設定だ。関西弁の飛び交うデモシーンや、大阪ライクな背景などが、ヘンテコな世界観をより一層楽しいものにしてくれている。もちろん、ゲーム性の方もばっちりコテコテで、しかも２人同時プレイも可能なのだ。ＳＴＧ野郎同士、２Ｐ協力プレイにもバリバリ挑戦してみよう。おもろいでっせ〜。

◀プレイヤーのヤル気を盛りあげるオープニングの一コマ。

◀ステージ間にも、ビジュアルシーンが用意されているぞ。

自機は個性豊かな３種類

３機の自機はそれぞれ、広範囲の攻撃に優れているクラバー、一点集中攻撃ならダントツのシュリンパー、オプションが装着できるクイダオレッガーと、個別に長所が用意されている。

◀クラバー

◀３つの中で一番のお勧めは、唯一オプションを所持できるクイダオレッガー君なのだ。

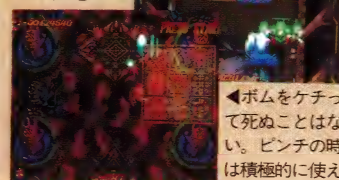
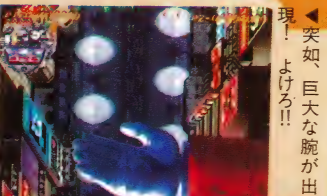
▲クイダオレッガー

▲シュリンパー

ユニークなステージの数々

ステージ数は全部で５面。だが、中には２つのエリアに分かれているステージもあるし、各ステージには２回のボス級キャラとの戦闘も控えている。クリアまでの道のりは決して楽ではないのだ。

◀突如、巨大な腕が出現！　よけろ!!

▶様々な場所が戦いの舞台となる。地上の砲台には要注意！

◀ボムをケチって死ぬことはない。ピンチの時は積極的に使え。

▲各ステージには、いかにも大阪らしい地形がたくさん盛り込まれている。

ボスの攻撃を見切れ!!

1面ボス

4面ボス

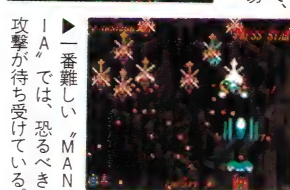
▲ボスはヘンテコなデザインのクセして、手強いヤツばかりなのだ。

◀比較的避けやすい場所が存在することが多い。色々と研究してみよう。

難易度ごとの違いは?

難易度はEASYからMANIAまで、４段階から選択できる。難易度を上げるごとに、敵の出す弾の数がドンドン増えるけれど、敵の耐久力や、弾のスピードは変わらない。

また、コンティニューできる回数が、EASYでは無限、NORMALでは４回、HARDでは３回、MANIAでは２回となっている。

◀オプションモードで、自分の腕に合った難易度を選択しよう。

▶一番難しい"MANIA"では、恐るべき攻撃が待ち受けている。

※「ビリケン・串カツ・くいだおれ　DEEP OSAKA空中戦！」ラジオ大阪では、12月25日（月）午後４時から大阪天王寺区のＭｉｏホールで開かれる『通天閣』ゲーム大会に参加してくれるゲーマーを募集しています。我こそはと思わん方は、〒522-01　ラジオ大阪事業部「通天閣」係まで、参加申し込みを！（12月15日締切・必着）

ギャラクシアン³(仮)

●ジャンル／3DTG●メーカー／ナムコ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)、マウス●多人数プレイ／可

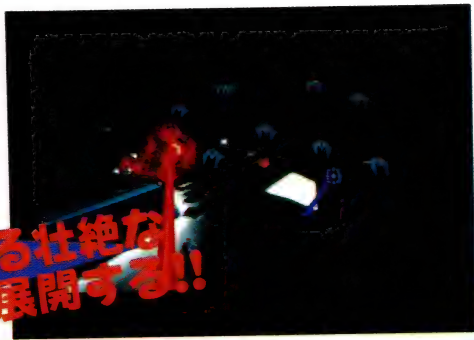
ココが違う PS POWERチェック！

アーケードでさんざん遊びまくったこのゲームが部屋でプレイできるなんて、ファンとしては嬉しい限り。ムービー、戦闘シーンとも大迫力で、申し分なくてきだ。PS版オリジナルストーリー、ガンナーバトルが加わってパワーアップした本作、発売が待ち遠しいものだ。（邪悪イヌ・バタコ）

PS版『ギャラクシアン³』いよいよ発動！

アミューズメントパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」やゲームセンターでひときわ目立つ大型筐体のシューティング・シミュレーターと言えば『ギャラクシアン³』。まるで映画を見ているような美しいグラフィックと、大迫力のコスモバトルで人気を博したこのゲームの第１弾ソフト「プロジェクト　ドラグーン」に、オリジナル新ストーリーが加わってPSに登場する。「プロジェクト　ドラグーン」の舞台となるのは未来の銀河系。辺境の星で連邦宇宙軍が遭遇した「ライブ・ウェポン」は、究極の兵器生体「キャノンシード」となり、その照準を地球へ向けた。プレイヤーの使命は重戦闘機「ドラグーン」に搭乗し、待ち受ける「キャノンシード」を破壊することだ。アーケードで味わった臨場感あふれる３Dシューティングが高いクオリティで移植され、プレイできる日も近い。もちろん多人数プレイも可能だ。

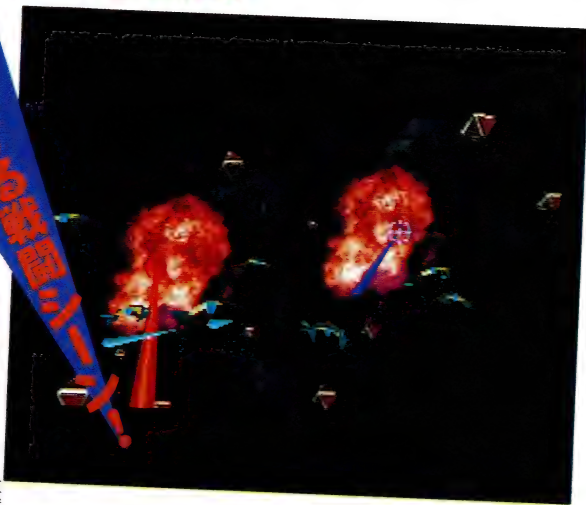
白熱する戦闘シーン！

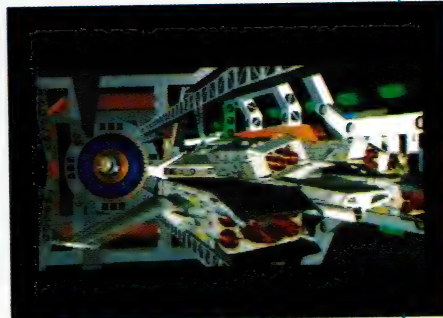
▶敵の領域に突入した！　敵機の数の多さに臆することなく、照準を合わせて撃ちまくれ。

手に汗握る壮絶なバトルが展開する!!

ワイドTV対応の美しいグラフィック

このゲームの特徴のひとつに、ワイドTV対応が挙げられる。アーケード版の横２画面を９：16のワイドTVサイズにトリミング、シールド、スコアなどは画面内に表示される。もちろんノーマルTVにも対応しているけれど、こっちのモードも迫力満点だ。

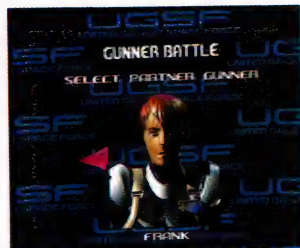
▲戦闘にも広がりがある。

▲二千メートル級の戦艦の船内に爆音がこだまする。ワイドTV画面だと、いっそう巨大に感じられるね。

SFX並みのムービー画面

戦闘が始まる前に流れるムービー画面の美しさはSF映画を連想させるほどだ。ステーションや戦闘艇の隅々まで細かく描かれたグラフィックは一見の価値があるぞ。

▲今まさにステーションドックから飛び立たんとする我らが重戦闘機「ドラグーン」の勇姿。

ガンナーバトルで熱くなれ

パートナーとなるコンピュータガンナーを選択して作戦を実行していくのが「ガンナーバトル」だ。作戦を成功させ、なおかつ得点で相手に勝利すると、新たなガンナーが増えていくぞ。

GUNNER BATTLE
SELECT PARTNER GUNNER
FRANK

▲ガンナーのひとりのフランク。彼はどんな活躍をしてくれるのか？

フローティング・ランナー
～七つの水晶の物語～

●ジャンル／3Dアクション●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ココが違う PS POWERチェック！

オーソドックスなアクションゲームで、ルールも単純だから、やっているとついつい時間のたつのを忘れてしまう…そんなゲームだな。敵キャラも可愛いし、各ステージも綺麗だから見ているだけでも楽しめるぞ。ただ、もうちょっと難易度が低いといいんだけどなぁ～。（アッキー）

ライトな感覚の3Dポリゴンアクション登場!!

▶可愛い敵キャラだと思って油断していると手痛い目にあうから注意しよう。バンバン倒していくのだ！

◀ダッシュしてジャンプすれば、普通よりも遠くまで飛ぶことができるぞ。

▼左右に側転することもできる。攻撃を避けたり、敵を踏みつける時などに使おう。

多彩なアクション！

誰でも気軽に楽しめる3Dポリゴンアクションがに登場するぞ。プレイヤーは「クリスタルランド」を悪の権化「ザウラー」から救うため、闇に染まってしまった6つのクリスタルを清めなければならないのだ。各ステージは「火の世界」、「砂漠の世界」など変化に富んでいて、そこに数多くの敵キャラたちが待ちかまえている。ノーマルガンとホーミングガン、ブーメランなどの特殊アイテムを使って敵キャラを倒し、ゴールにあるクリスタルまでたどり着くのだ！

◀特殊アイテムは敵を倒した時に手に入るジェムクリスタルがないと使うことができない。

美しいステージ！

▲ここは「巨木の世界」。キャラが立っているのはまさしく巨木の頂上。眼下には美しい森が広がっている。

◀美しい「水の世界」のステージ。滑り台のようなところを走り降りていくところだ。側にいるのは敵キャラ「ゲラー」。

レイ

クレス

キャラクターは2人！キミはどっちを選ぶ？

デストラクションダービー

●ジャンル／サバイバルカーバトルゲーム●メーカー／シグノシス
●発売日／来春予定●価格／未定
●対応周辺機器／対戦ケーブル●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック！
「すさまじい」の一言ですべてが語れてしまうような、かなり強烈なインパクトと臨場感に眠気も吹っ飛ぶ。かと言ってレースの醍醐味が消されずに残っているのもスゴイ。レースとクラッシュバトルの一風変わった組み合わせと、絶妙なバランスが堪能できる作品だ。　（邪悪イヌ・パタコ）

"洋ゲー"第1弾ついに日本上陸!!

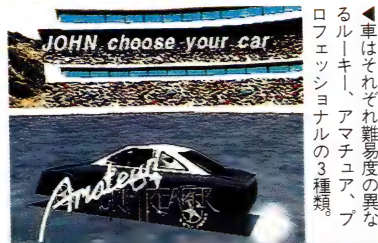
まさに破壊したい放題!!

遊園地のバンパーカーのようなスリリングでアクション性たっぷりのカーバトルが満喫できるゲーム、それが『デストラクションダービー』だ。レースゲームの爽快感に、格闘ゲームのバトルの要素をプラスするという大胆さは、まさに「洋ゲー」ならではの斬新なゲームコンセプト。基本となるゲームシステムは、自車を含めた全20台の車とバトルを展開しながら、一番にチェッカーを受けるか、もしくはアタックを繰り返して敵キャラをクラッシュさせて回転させ、ポイントを稼ぐことで勝利を手にする、というものだ。いずれにせよ生き残ることが大前提になってくるのだが、ゲームに登場する敵キャラは、皆同じく破壊願望を持った荒くれ者。どのコースにおいてもぶつからずに走行することは不可能、クラッシュを受け続けるとあっと言う間にボコボコにされてリタイアに。自車のダメージを最小限にくい止め、いかに相手にダメージを与えてレース展開を有利に運ぶか、それが勝利のカギだ。

▲フルポリゴンによる迫力のグラフィックに、爆音と衝突音が加わり、ハラハラドキドキのレース展開が繰り広げられる。

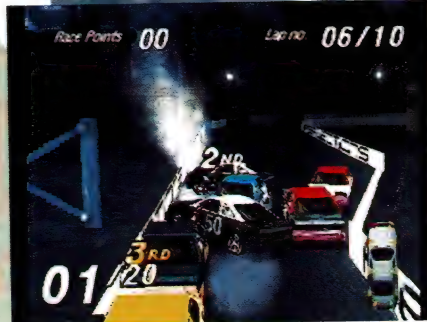
サバイバルバトルレース!!

熾烈を極める生存競争に勝てるか!

壮絶なカーバトルが展開される舞台となるのは、スピーディな走りが要求される楕円形のコースや、衝突必至の8の字コースなど、全5コース。このコースで競われるレーススタイルは、敵車に体当たりして回転させた角度の大きさでポイントを競い合うクラッシュバトルレースと、一番にチェッカーを受けることを目指して規定ラップを走りきるストックカーレース、ラップタイムのみを競うタイムトラックの3種類。そして、なんと言っても圧巻なのが、ザ・ボウルと呼ばれる円形競技場の中で車をぶつけ合い、相手を破壊してポイントを稼ぐド迫力のデストラクション・ダービーだ。また、対戦ケーブルでの2人プレイや、リーグに20人まで登録できるマルチプレイヤーエントリーモードも大きな特徴だ。

◀車はそれぞれ難易度の異なるルーキー、アマチュア、プロフェッショナルの3種類。

生き残りを賭けた闘い!!

◀アリーナに集った20台の強者が、ひしめき合って勝利をものにしようとする姿はサバイバルそのもの。

▲自キャラ、コース、レーススタイル、レースモードを選択し、いざレースバトルスタート！

▲レースの流れを把握できれば勝ったも同然だ。

街で海岸で大暴走!!体当たりでポイントを稼げ!

NINKŪ ～忍空～

●ジャンル／アクション●メーカー／トミー
●発売日／12月予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック！

まるでテレビアニメを見てるかのようなオープニングアニメには驚かされてしまった。いまさらなんだけど改めてPSの性能の高さを実感してしまったのだ。これからもPSのハイな性能を駆使したアニメーションバリバリのソフトがいっぱいいっぱい出てほしい気持ちです。 (YAMADA)

PMBが熱い！これが忍空の戦闘システムだ!!

テレビアニメのストーリーに基づいたムービーも魅力だけど、アニメさながらの迫力ある戦闘シーンにも注目したい。PMBという、コマンド選択に合わせてキャラクターのグラフィックがアニメーションする戦闘システムは、原作やアニメのファンでなくとも熱くハマれることだろう。また、戦闘での展開によって、大技の成功率を高めたり先に攻撃することができるのだ。このアドバンテージ・ルールの採用によって、相手との駆け引きがとても面白いものになっているぞ。

行動を選択

▲まず方向キーで移動（ジャンプや補助空技）、攻撃(パンチや空技)、挑発・気合いなどのアクションを決定する。

さらに細かく選択

▲選択した方向キーを押しながら、△○□×ボタンを押して、攻撃アクションのどんな攻撃かを決定するのだ。

んでバトル！

空圧拳

▲あとは相手の選択したアクションや、そのときのアドバンテージの状態によって、技の当たり判定が決定するぞ。

風、空、大地、自然の中に龍を見ることのできる男たち

いつも元気な主人公 風助

もと忍空組１番隊子忍隊長。優しい心と鉄の胃袋の持ち主。風の力を自由に操るゲーム中の最強キャラだ。

空子旋

ふんどしと屁の男 橙次

もと忍空組６番隊巳忍隊長。一瞬ヘビに見える手から、空蛇烈、空蛇掌などの必殺技を繰り出す。

空幻蛇

精悍な好青年 藍眺

もと忍空組10番隊酉忍隊長。鳥のように舞えるほどの驚異的な跳躍力を活かした攻撃が得意だぞ。

空圧飛拳

原作とアニメの違い

原作マンガがギャグ路線を基本としているのに対して、テレビアニメはシリアスなストーリーを展開してることが特徴だ。マンガではあっさり殺されてしまった風助の母親が、アニメでは帝国にさらわれたことになっていたりするあたりが、そのことを顕著に示している。個人的には「橙次のふんどしと屁」みたいなバカバカしさが好きなんだけどなぁ。

ザ・ファイヤーメン2
ピート&ダニー

●ジャンル／ACT●メーカー／ヒューマン
●発売日／12月22日予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

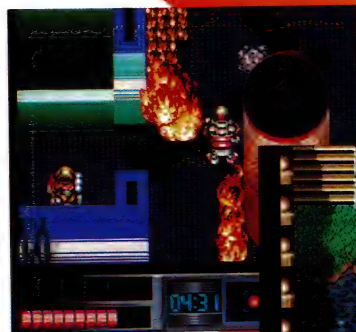
ココが違う PS POWERチェック！

巨大なハイテクビルの火災を消火しつつ、逃げ遅れた人々を助けだす――このシチュエーションはハッキリ言って超熱い(と言っても火のことじゃないぞ)！ しかも登場するキャラクターたちは声優さんが声を当てているから、もう臨場感たっぷりだぞ。ぜひプレイしてみよう！ (アッキー)

スリリングでドラマチックな消火アクション登場!!

自由の女神で有名なリバティ島の近くにある人工島に建設された巨大レジャービルディング「ネヴァーランド」。テーマパーク、水族館、美術館、ホテルなどの施設のあるこの超巨大ハイテクビルで火災が発生、逃げ遅れた招待客や従業員たちがビルの中に取り残されてしまった。プレイヤーは消防士ピートとなり、相棒のダニーと共に燃え盛る火を消火しつつ、人々を助け出すのだ。ピートを始め、登場するキャラの動きはリアルだし、声優さんが声をやっているから、救出イベントなどはまるで映画を見ているようにドラマチックなのだ。各ステージには制限時間が設定されていて、のんびりとはしていられない。しかもクリア時間や救出した生存者の人数によってシナリオやエンディングが変化していくのだ。これはもう最高のエンディングを目指すしかないぞ！

▲もちろん2人同時プレイも可能で、2P側は相棒のダニーを操作することになる。これで楽しさ倍増間違いなしだ！

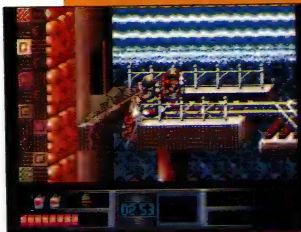
▶オペレーターのウィノナが常に的確な指示を与えてくれる。

◀火には何タイプか種類があって移動してくるものもいたりする。

▶時にはイカダやジェットコースターなどに乗って先に進まなければならない。

人々を助けだせ!!

消防士として火災を消火するのはもちろん大事な仕事だが、何よりも大切なことを忘れていないかな？ そう、それは生存者を救出することだ。ビル内のあちこちで逃げ遅れた人たちが、キミが助けに来てくれるのを待っているのだ。装備している生命反応装置（レーダーみたいなもの）を頼りに一刻も早く人々のところに行こう！ また逃げ遅れた人の中には主人公ピートの妻ニーナと娘のアニーもいる。2人も何としてでも見つけだそう。

▼ペンギンを助けることもある。

▲招待客を逃がすために、何人もの従業員がビル内に取り残されてしまっている。

▲間一髪！ 何とか子供を助けることができた。

ボスも登場!!

主人公ピートやダニーの活躍を後目に火災は、どんどん広がっていく。そしてステージによっては、そんな火災の中から、他の火とは比較にならない超手強い「火」が発生する事がある。こいつは、まさにボスと言ってもいいような存在なのだ。油断なんかをしていたりすると、あっと言う間にやられてしまうから、十分に気を引き締めて行かないとダメだぞ。

▲こいつは電気火災によっておこった火だ。四方に炎を放ちながら移動してくるぞ。全力で倒せ！

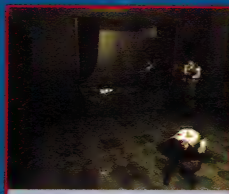
LOOK INFORMATION

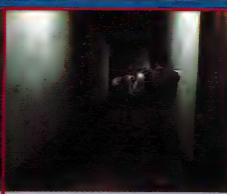
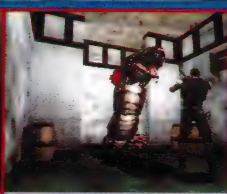
カプコン初の３Ｄポリゴンソフトとして「様々な意味で」注目を集めている『バイオハザード』。最新画面写真から、その演出の秘密に迫ってみたい。

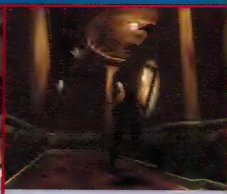
高度なグラフィックと、絶妙の視点切換が恐怖を演出する……

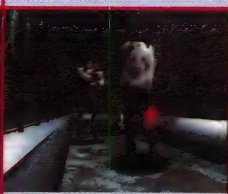
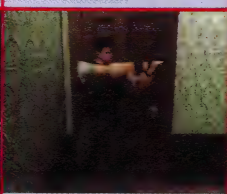
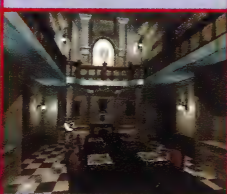
今月は、一気に大量の新画面写真が公開された『バイオハザード』。そのいずれもがこのソフトのグラフィックのクオリティの高さを物語っているのだが、さて、ここで一つ、想像してみてほしいことがある。もしもこれらの画面写真がすべて真横からか、あるいは斜め上からの視点で描かれたものだったとしたら、どうだろうか？　その魅力も半減してしまうのではないだろうか？そう考えてみると、改めて『バイオハザード』の視点切換が、実に効果的に行われていることがわかるだろう。それに加えてキャラクターの動きもまた、「緻密」という言葉だけでは片づけられないほどリアルなのだ。

『バイオハザード』が表現する恐怖の本質は、不気味さよりもむしろ、唐突な展開に驚かされる「衝撃」にある。右の画面写真のカラスも、それ自体がコワイわけではないのだが、突然襲いかかってきて、しかも銃で撃ち落とすのは難しい（逃げるしかないのか？）からこそ、恐ろしいのである。

HORROR 恐怖

▲恐怖の館には鏡がつきもの。果たして何が映るのか……。

▲プレイヤーはクリス（男）かジル（女）を選ぶのだ。

▲やや斜めから狙っているということがミソ。

▲こうした大型のモンスターも登場する。

▲渡り廊下で左右に分かれての銃撃戦。映画のようだ。

▲「走る」と「歩く」の使い分けも重要なポイント。

▲考える。謎解きもふんだんに盛り込まれているのだ。

▲ゾンビの足を撃って行動不能にする。何か意味が？

▲手にする武器によって、当然構え方が違うのだ。

▲大広間。ここで最後に食事をしたのは誰？

▲巨大なクモとの死闘。とりあえず逃げるが勝ちか？

▲ドラマを感じさせるシーン。再び生きて会いたいものだ。

▲コイツは最初の強敵になる。動きが速い上に、強いのだ。

プレイヤーはクリスかジルを選んでプレイするのだが、この館に潜入するのは２人だけではない。S.T.A.R.S.の他のメンバーも館内を捜索しているのだ。どのような状況で彼らと再会するのかも、楽しみなところだ。

DRAMA 人間ドラマ

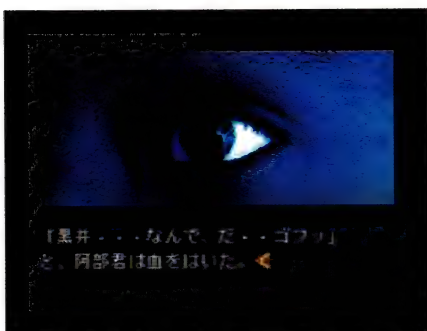
バイオハザード

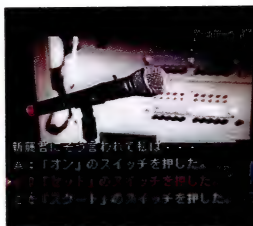
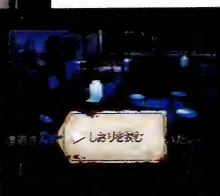
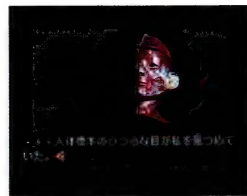
●ジャンル／サバイバルホラー●メーカー／カプコン
●発売日／冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

エコエコアザラク

●ジャンル／AVG
●メーカー／ポリグラム
●発売日／12月29日予定
●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)
●多人数プレイ／不可

大魔王ルシファーの召喚を阻止できるか？

95年3月に劇場映画化されて話題を呼んだホラーコミックの第一人者・古賀新一氏の『エコエコアザラク』がPSに登場する。──奇妙な魔力に魅かれてある高校に転校してきた黒魔術師・黒井ミサ。放課後、家路につこうとしたミサたちは、謎の魔術師によって学校に閉じこめられてしまう。脱出不可能な学校の中で次々と同級生たちが殺されていった。プレイヤーは黒井ミサとなって、魔術師の野望を阻止するのだ。ゲームはコマンド選択式のサウンドノベルだが、ポイントによっては選択に制限時間が設けられていて、恐いだけでなく緊張感もバッチリだ。

◀次々と無惨に殺されていく同級生たち。

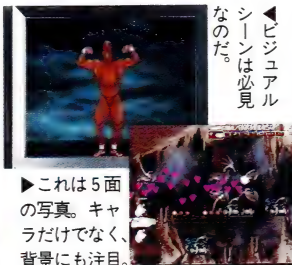
◀選択によってはゲームオーバーになってしまうこともあるから、注意しよう。

▶しおりを挟んでおけば、もう一度そこからやり直すこと。ができる。結構便利だぞ

▲要所要所で映画から取り込んだ実写映像が見れる。

◀直接的な残虐シーンはないが、それでも充分に怖さを味わうことができるぞ。

超兄貴～究極無敵銀河最強男～

●ジャンル／STG●メーカー／メサイヤ
●発売日／12月下旬●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

筋肉美とユニークさがウリのSTG

『超兄貴』と言えば、何といっても〝筋肉美〟をつかったユニークな世界観に尽きるだろう。あの魅力（？）が忘れられない多くファンに応え、『超兄貴』がこの冬、PSにやってくるぞ。今度PSで登場する『超兄貴』は、PCエンジンで発売された初代作品に近いゲーム内容になっている。PCエンジン版でも、数々のボスキャラが話題になったけれど、もちろんPS版も負けてはいない。実写取り込みのグラフィックを使うことで、怪しさが100倍アップしたボスたちが、プレイヤーを爆笑の渦へと誘い込むことだろう。みんな楽しみに待っていよう！

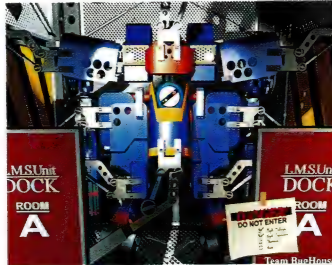
▶ボスもあやしいヤツばかりだ。

◀ビジュアルシーンは必見なのだ。

▶これは5面の写真。キャラだけでなく、背景にも注目。

Pandora Project—THE LOGIC MASTER—

●ジャンル／SLG●メーカー／Team Bughouse
●発売日／96年4月26日予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(最低2ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

鋼の戦士を操りテロリストを倒せ!

このゲームは最大20体までストックできるユニット（ロボット）の中から最大5体を選択して小隊を編成し、敵の小隊と戦わせるSLGなのだが、戦闘中は指示を与えることはできない。ユニットはプレイヤーが作成したロジック（簡易プログラム）によって戦闘を行うのだ。戦場となる地形や各ユニットの性能を考えロジックを作成してやる必要がある。もちろんロジックの作成は初心者でも簡単にできるようになっているぞ。また1人プレイ用のストーリーモードでは、テロリストに恋人を殺され、復讐を誓う主人公を中心に多彩なイベントやドラマが展開して行くのだ。

◀戦闘画面は迫力の3Dポリゴンで表示される。

▲1体1体性能の違うユニットの数は150種類にも及ぶ。

ホタル(仮)

●ジャンル／ACT●メーカー／パイオニアLDC
●発売日／96年春●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ニュータイプアクションゲーム登場!

この『ホタル』はありきたりな3Dアクションゲームではない。なぜならキャラクターがダメージを受けたり、死んでしまうということがないのだ。その代わり制限時間が設定されていて、敵と接触すると一定時間動けなくなってしまう。まさに「時間との勝負」になってくるのだ。プレイヤーは蛍のパールとなって、相棒の蜂のダイヤと共に不可思議空間の中のどこかに隠されているスフィアを見つけ、決められた位置に集めて宝石を作るのが目的なのだが、スフィアを運ぶためにはルートを考え、地形やアイテムをうまく利用しないと時間切れになってしまうぞ。

▲うまく敵をよけて進んで行こう。

◀隠されたスフィアを時間内に見つけられるか?。

▶相棒のダイヤをコントロールするのも重要だ。

太閤立志伝Ⅱ

●ジャンル／SLG●メーカー／光栄
●発売日／96年2月●価格／¥7,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(5ブロック)●多人数プレイ／不可

立身出世の醍醐味を楽しめる!

時は下剋上の風が吹き荒れる戦国時代。足軽という身分から出世して、ついには関白の位まで上り詰めた男、豊臣秀吉の人生を体験できる光栄のSLG『太閤立志伝Ⅱ』がPSに移植される! プレイヤーは木下藤吉朗(秀吉の改名前の名前)となって織田信長に仕え、数々の任務をこなし身分を上げて行くのだ。シナリオは自由度が高く、史実通りに進めるもよし、謀反を起こしたり、他の大名に仕えることもできてしまうのだ。またPS版では、合戦時に「陣形」、「特殊戦術」といった新要素が追加されるなどパソコン版よりもパワーアップしている。

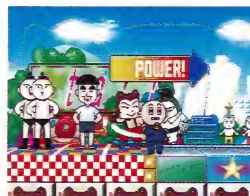
◀登場人物は絵師、茶人、忍者、剣術かなど実に多彩だ。また武将たちは700人もいるぞ。

▼個人戦闘シーンでは3Dポリゴンの秀吉が大活躍する。

クマのプー太郎 空はピンクだ! 全員集合!! それダメっす

●ジャンル／TBL●メーカー／小学館プロダクション
●発売日／96年1月予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／マルチタップ●多人数プレイ／可(1〜4人)

「しあわせの秘宝」を手に入れろ!

小学館ビックコミックスピリッツに連載され、現在はTVアニメが放映されている「クマのプー太郎」がボードゲームとしてPSに登場。基本的にはスゴロクなのだが、移動にはサイコロを使わず、パワーゲージで強弱を決定し、スケボーで進む距離を決定するのだ。途中には落とし穴などがあるので、ジャンプで避けて進まなければならず、アクションの要素も盛り込まれているのだ。

厄 〜友情談疑〜

●ジャンル／AVG●メーカー／アイデアファクトリー
●発売日／1月13日 ●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

本当の恐怖を体験することができる!

ある夜、5人の若者が子供の頃に埋めた「タイムカプセル」を掘り出しに学校に集まった。しかし、その学校は1年前の謎の事件によって廃校になっていたのだった――そんなホラーなストーリーで始まるこのAVGの最大の特徴は、途中で主人公を5人の中から切り替えること(ザッピングシステムという)ができることだろう。これによって立体的にストーリーを追うことができるのだ!

サーキットビート

●ジャンル／RCG●メーカー／プリズム・アーツ
●発売日／96年3月予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)、ネジコン●多人数プレイ／不可

リアルな感覚が楽しめるのRCG

このレーシングゲーム『サーキットビート』の特徴は、「メモリ対戦」機能を搭載していることだろう。これはプレイヤーの走りを記録して、リプレイする時に使うだけでなく、自分の走りをする車と対戦することができるのだ。またメモリーカードにセーブした走行データ同士をリプレイで戦わせる「カード対カード」の対戦なんてことも可能。今までのレーシングゲームとは一味違うぞ。

DENGEKI RANKING 電撃ランキングステーション STATION

10月1日～10月30日

売り上げ BEST20

やはり『ときめき』が1、2位を独占。3位の『闘魂烈伝』も息が長い。そして9位の『藤丸』の存在が気になるところだ。

順位	タイトル	前回	得点	データ
1	ときめきメモリアル ～forever with you～限定版	初登場	5829点	●SLG●コナミ●¥9,800
2	ときめきメモリアル ～forever with you～	初登場	2618点	●SLG●コナミ●¥6,800
3	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	前回2位	2395点	●SPG●トミー●¥5,800
4	ウィザードリィVII ガーディアの宝珠	初登場	1938点	●RPG●SCE●¥5,800
5	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	初登場	1926点	●対戦ACT●アトラス●¥5,800
6	HYPER フォーメーションサッカー	初登場	1506点	●SPG●ヒューマン●¥5,800
7	Jリーグサッカー プライムゴールEX	前回4位	1259点	●SPG●ナムコ●¥5,800
8	BOXER'S ROAD	前回1位	1012点	●SPG●NEW●¥5,800
9	戦国サイバー 藤丸地獄変	初登場	913点	●S·RPG●SCE●¥5,800
10	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	前回8位	839点	●STG●コナミ●¥5,800
11	鉄拳	前回7位	716点	●対戦ACT●ナムコ●¥5,800
12	Zero Divide	前回3位	617点	●対戦ACT●ズーム●¥5,800
13	リッジレーサー	前回11位	592点	●RCG●ナムコ●¥5,800
14	卒業II ネオ・ジェネレーション	初登場	568点	●SLG●リバーヒルソフト●¥5,800
15	エースコンバット	前回5位	543点	●STG●ナムコ●¥5,800
16	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	前回10位	469点	●対戦ACT●バンダイ●¥5,800
17	メタルジャケット	前回6位	444点	●SLG●ソラン●¥5,800
18	アークザラッド	前回9位	419点	●S·RPG●SCE●¥5,800
19	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	初登場	395点	●ACT●SCE●¥5,800
20	三國志IV	初登場	382点	●SLG●光栄●¥10,800

前評判 TOP20

上位タイトルは納得のいく結果だろう。そして7位まで上がった『幻想』と12位初登場の『エンジェル～』が楽しみだ。

順位	タイトル	前回	得点	データ
1	リッジレーサー レボリューション	前回2位	5086点	●RCG●ナムコ●価格未定
2	闘神伝2	前回12位	2854点	●対戦ACT●タカラ●¥5,800
3	第4次スーパーロボット大戦S	前回7位	2024点	●S·RPG●バンプレスト●¥6,800(予定)
4	鉄拳2	前回4位	1868点	●対戦ACT●ナムコ●価格未定
5	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～	前回3位	1660点	●対戦ACT●カプコン●¥5,800
5	ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遥かなるカナーンへ～	前回9位	1660点	●RPG●SCE●¥5,800
7	幻想水滸伝	前回7位	1505点	●RPG●コナミ●¥6,800
8	プリンセスメーカー3	前回5位	1453点	●SLG●SCE●価格未定
9	アドヴァンストV.G.	初登場	1245点	●対戦ACT●TGL●¥6,800
10	ストリートファイターZERO	前回10位	1193点	●対戦ACT●カプコン●価格未定
11	Noël(ノエル)	初登場	1089点	●SLG●パイオニアLDC●価格未定
12	エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール～	初登場	1038点	●SLG●ココナッツジャパン エンターテイメント●価格未定
13	スナッチャー	前回13位	934点	●AVG●コナミ●¥5,800
13	ナムコミュージアムVOL.1	初登場	934点	●ETC●ナムコ●¥5,800
15	ポリスノーツ	初登場	882点	●AVG●コナミ●価格未定
15	卒業～クロスワールド～	初登場	882点	●AVG●ハーティロビン/ソフィックス●価格未定
17	アークザラッド2	前回14位	830点	●RPG●SCE●価格未定
18	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸～	前回17位	778点	●RPG●コナミ●価格未定
18	天地無用!(仮)	前回6位	778点	●AVG●エクシングエンタテイメント●価格未定
20	ウィザーズハーモニー	初登場	726点	●SLG●アークシステムワークス●価格未定

※「電撃ランキングステーション」のデータは、編集部が独自に調査・集計したものです。

電撃 ……PSから一般情報までの早耳ニューススペース

NewsStation

1 コナミＰＳ新タイトル発表

▲『スナッチャー』などで小島ワールドのファンになった人なら手に入れておきたい、価値あるアイテム。

11月17日にコナミ開発の大阪拠点でＰＳ用ソフト『ポリスノーツ プライベートコレクション』が発表された。これは『ポリスノーツ』本編の設定資料、メイキング、データベースなどをインタラクティブに活用できるようになっているもの。『ポリスノーツ』の発売３週間後の96年２月９日に定価2,980円（税別）で発売される予定。また、同じプライベートコレクションのシリーズとして、『ときめきメモリアル』が96年春に発売予定。以後もコナミの人気タイトルを発売したい方針とのこと。『ツインビー』も候補の一つだそうだ。

2 超人気アメコミＳＰＡＷＮ登場

▲いわゆる従来のアメリカンヒーローとは全く違うタイプの主人公アル。なんと悪魔と契約しているのだ。

アメリカで今いちばん人気のあるコミック「ＳＰＡＷＮ（スポーン）」がいよいよ日本でも発売。「ＢＡＴＭＡＮ」などの作者トッド・マクファーレン氏のこの作品は、読みやすいコマ運びとＣＧを駆使した美しい色使い、そして独特なストーリーが特徴だ。サイドストーリーの「ＡＮＧＥＬＡ」が発売中の電撃コミック・ガオ！１月号から全６回の連載が始まっているけど、今回本編の「ＳＰＡＷＮ」の単行本が12月16日に税込定価880円で発売されるのだ。これは要チェックだぞ。

3 ゲームクリエーション'95報告

▲著名ゲームクリエーターのトークショーやラジオ番組の公開録音などもあって、内容は盛りだくさん。

去る10月に大阪（7・8）日と東京（28・29日）で行われた『ゲームクリエーション'95』では最先端のゲームを体験できたり、ゲームの進化の歴史やゲーム制作プロセスをパソコンやパネルを駆使して展示。また、イベントステージでは、ゲーマーズアイドルや人気声優さんによるコンサートなどで盛りあがった。

また、東京会場では開催に先駆けて募集されていた「ティーンズゲームクリエーター大賞」ほかが発表され、各部門の受賞作品の展示も人気を集めていた。

4 コナミレーベル新譜最新情報

▲スペシャル版ならではの「リスナー人気番組投票」というユーザー参加型のキャンペーン企画もあるぞ。

「Radio Canvasスペシャル」は、どんぶり島にあると言われている架空のＦＭ局「db-FM」を舞台にした國府田マリ子の人気番組「GAME MUSEUM」、「ツインビーPARADISE」をフィーチャーしたシリーズのスペシャル版。12月６日発売で税込価格１,500円。同じ日には、コナミが生んだバーチャルアイドル・ウィンビーの待望のセカンドアルバム「アイドル伝説」（税込価格2,500円）と長沢ゆりかさんのアルバム「Crescendo（クレッシェンド）」（税込価格3,000円）も発売される。

5 ゲーム機通信ネットがスタート

ソニー、セガ・エンタープライゼス、ＮＴＴ、日本ビクター、ヤマハの５社はゲーム機を通信端末にして、ゲームユーザーを中心ユーザーに想定した新しい通信ネットワークの事業化を準備中。近々共同で新会社を設立し、来年開業の予定。詳しい計画は近く発表される見込みだが、基本的には、従来のパソコン通信と、最近注目のインターネット、そしてゲーム配信サービスの長所をとりまぜたものになる予定。セガサターン用のモデム（通信用の拡張機器）の発売はすでに発表されており、ＳＣＥもＰＳ用のモデムを現在研究中ということだ。詳しい情報が入り次第お知らせしていく予定。

6 ＰＳ紹介ＴＶ番組の案内

プレイステーションのテレビＣＦは結構目にする機会が多いけど、自分から見ようと思ったら、どのチャンネルのどの時間帯がいいんだろう。そんな人のためにＰＳ関係のテレビ番組のデータをまとめてみたぞ。まず、ＴＢＳで毎週土曜日25:25〜25:55に放映されている「ランク王国」はプレイステーション提供の情報番組。ＰＳソフトの情報コーナーもあって、もちろんＣＦも数本流れるぞ。テレビ東京で朝6:30〜7:30に放映中の「ニュースモーニングＪＡＭ」の毎週水曜日の7:00ごろからＰＳゲームの紹介コーナーがあるぞ。レギュラーのＣＦ放映枠は、フジテレビ系25局ネットの土曜日20:00〜20:45だ。

7 『卒業』ジグソーパズル発売

ＯＶＡやゲームで大人気の『卒業』。もともとはパソコンゲームだったんだけど、それは現在の美少女ゲームの流行のきっかけになったソフトとして今も評価が高い。竹井正樹氏デザインのキャラクターがその人気の秘密みたいだけど、そのキャラをフィーチャーした、ジグソーパズルが12月８日に発売されるぞ。108ピースのものには５人のキャラクター１人ずつの声優さんのサイン付きのものと全員集合のものの計６種類がある。ほかに300ピースのもの２種（１つは５人の声優さんのサイン付き）がある。お値段は１０８ピースのものが１,000円で、300ピースのものが１,500円。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation（プレイステーション） 2月号は 12月27日(水)発売!!

今年最後の電撃PSは本誌が増刊号としてスタートしてから1周年記念の号だ。当然いつも以上に気合いの入った内容になること間違いなし。とにかく読んで納得の最強のPS誌なのです。

増刊予告
電撃プレイステーション1月号増刊ZがPSのすべてを凝縮して12月13日(水)に発売!! 予価550円(税込)

COVER 原画●松本文男　彩色●鈴木祐香
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY）、髙木和雄（AR+DA）

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文（800字程度）と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、松崎啓太郎、田島勝、鴨原千太郎、宮田公彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、中堀優、林田あつし、白虎かなめ、桂木ケイ、渡部博之、鈴木祐子【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちづる、アルマ、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、安野美奈子、エイジア【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン

電撃PlayStation1月号

1996年1月1日発行 第2巻第1号通巻9号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所　図書印刷株式会社

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

GAME INDEX
50音順

黒井ミサ(ヒロイン)と共に体験するMUGENの恐怖!

PlayStation

話題の映画「エコエコアザラク」をベースにした超絶(アルティメット)実写ホラーゲーム，ここに誕生!!

Digital Horror Story

エコエコアザラク

WIZARD of DARKNESS

私は黒井ミサ
魔女の血をひく女…

プレイステーション対応ソフト

95年12月29日発売予定 予価5,800円(税別)

原作/古賀新一(秋田書店刊「サスペリア」連載中)

★黒井ミサ/吉野公佳★

PolyGram

発売元:ポリグラム株式会社
お問い合わせ先:(03)3780-8534

PlayStation

孔明は碁の天才だった?!

詰め碁の三大古典ともいうべき「官子譜」「玄々碁経」「碁経衆妙」から選りすぐった全500題以上の傑作詰め碁集！3つのゲームモードで実践的に詰め碁が楽しめます。

【四神の巻モード】

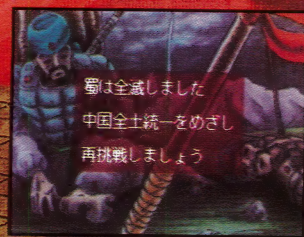
攻め問題「白虎の書」、守り問題「青龍の書」、手筋問題「玄武の書」、基本問題「朱雀の書」の4種類から選べます。全問クリアに挑戦！

【シミュレーションモード】

三国志の領土争いを詰め碁の勝負に見立てた戦略ゲーム。攻略地で課された問題を与えられた条件でクリアすれば勝利となります。

【鑑賞モード】

コンピュータの手筋をジックリと研究します。

- 各問題のクリア条件は千差万別。先に進につれ難易度も上がり、初心者からベテランまで、実践的な詰め碁の練習が可能です。
- さらに、各問題は出題されるたびに乱数で上下[illegible]右反転、斜め反転、白黒反転がなされるので同じ問題でも目先が変わります。
- メモリーカードの使用で途中からの再挑戦も可能です。

【江油の戦い】
兵力
130万
黒先
4手目

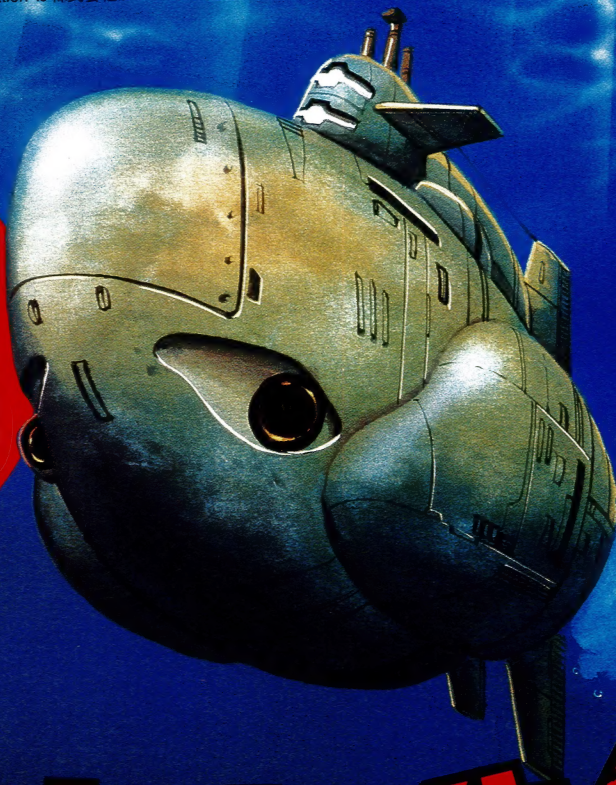
蜀は全滅しました
中国全土統一をめざし
再挑戦しましょう

'96年1月
発売
¥5,800
(税別)

四神の巻

vap GAME
(株) バップ　マルチメディア事業部
〒102　東京都千代田区四番町7　新和ビル1F
TEL.03-3234-2431

絶賛発売中

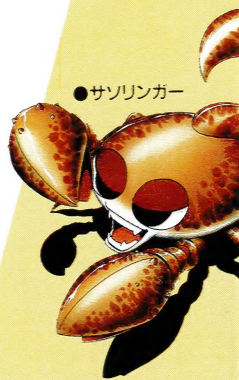
我はゆく。混沌たる蒼き深淵へ。

海底大戦争

IN THE HUNT™

破壊本能のままに撃つ！破壊の美学がここにある！
リアリズムとダイナミズムが融合したシネマチックシューティングゲームが、
プレイステーションで蘇りました。
発表されるやいなや大人気を博したアーケード版の「海底大戦争」。
リアルな迫力と硬派なゲーム展開、
そして徹底したこだわりが、ゲームユーザーの心を掴みました。
さらにビギナー用に、アーケード版にない新しいアイテムを追加。
名作と呼ばれたこの潜水艦シューティングゲームを、
最良の形で完全移植。

先着50,000名様にぬいぐるみプレゼント
くわしくは、店頭まで

●サソリンガー

価格5,800円（税別）

絶賛発売中！

アクションパズルゲーム

ぐっすんおよよ

落ちてくるブロックを操作して、「ぐっすん」「およよ」を、出口まで誘導するアクションパズルゲーム

6,800円（税別）